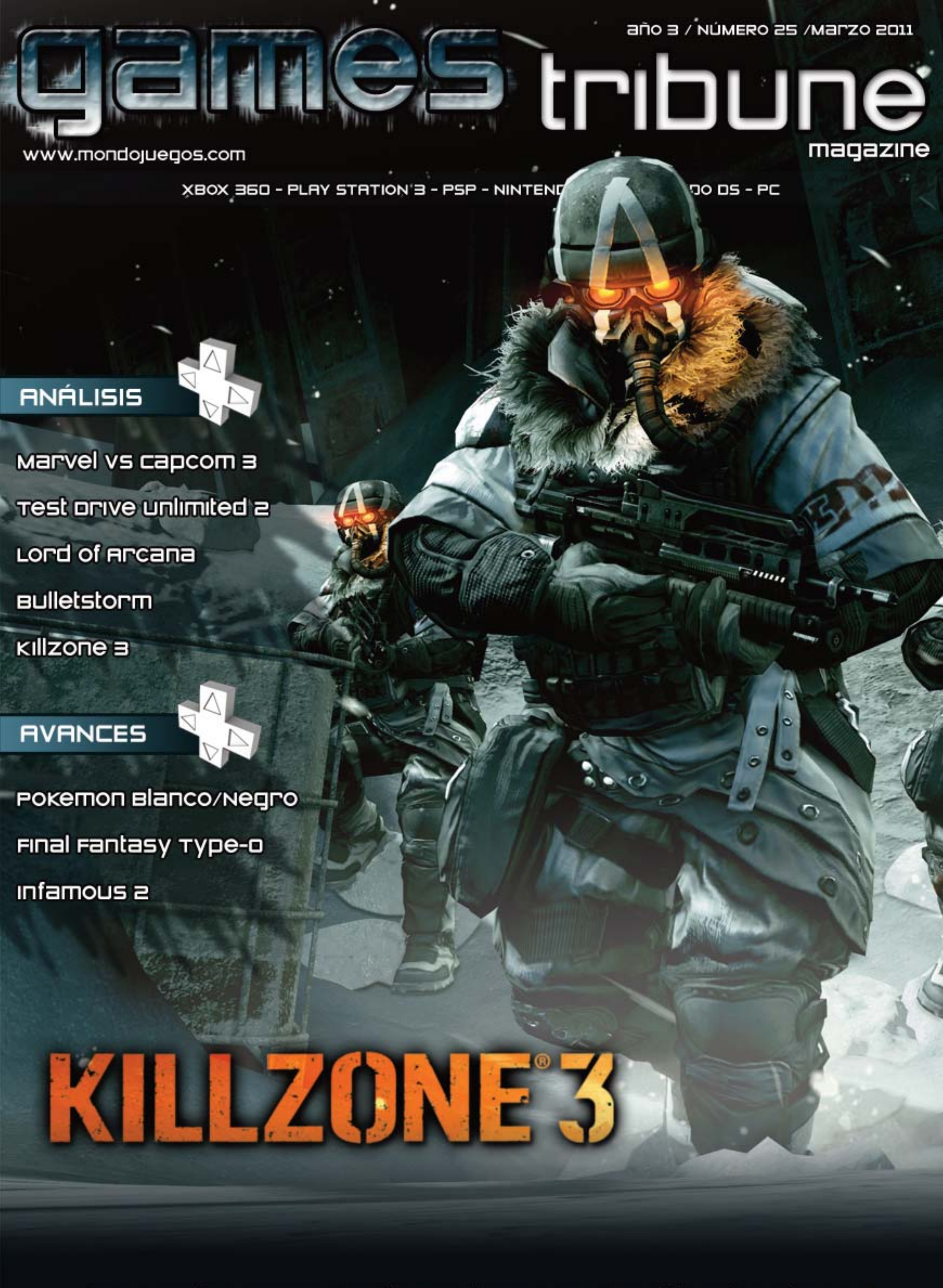
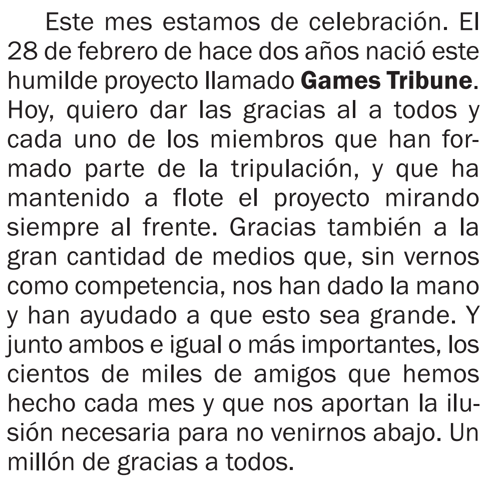

año 3 / NÚMERO 25 /Marzo 2011
games tribune
magazine
www.mondojuegos.com
XBOX 360 - PLAY STATION 3 - PSP - NINTEND
DO DS - PC
ANÁLISIS
Marvel vs capcom 3
Test Drive unlimited 2
Lord of Arcana
Bulletstorm
Killzone 3
AVANCES
Pokemon Blanco/Negro
Final Fantasy Type-0
Infamous 2
KILLZONE 3
briconsola.com maxlevel.es pixfans.com elpixeblogdepedja.com
Portalgameover.com hombreimaginario.com logros360.com

editorial

NÚMERO 25 - MARZO 2011



2 años disfrutando

Este mes estamos de celebración. El 28 de febrero de hace dos años nació este humilde proyecto llamado **Games Tribune**. Hoy, quiero dar las gracias al a todos y cada uno de los miembros que han formado parte de la tripulación, y que ha mantenido a flote el proyecto mirando siempre al frente. Gracias también a la gran cantidad de medios que, sin vernos como competencia, nos han dado la mano y han ayudado a que esto sea grande. Y junto ambos e igual o más importantes, los cientos de miles de amigos que hemos hecho cada mes y que nos aportan la ilusión necesaria para no venirnos abajo. Un millón de gracias a todos.

Y para celebrarlo traemos interesantes novedades, algunas ya conocidas desde hace unos días. Como os habréis percatado los asiduos a nuestra página web, Games Tribune pasa a distribuirse dentro del portal **MondoJuegos.com**. Empieza una nueva etapa de Games Tribune de la mano del equipo de Mondo Juegos y del podcast de **Blade FM**. Os invito a entrar y echar un vistazo a esta nueva comunidad de videojugadores.

Pero eso no es todo. Tenemos el placer de anunciaros también que muy brevemente será lanzada una aplicación para leer cómodamente Games Tribune desde **iPad, iPhone e iPod Touch**. Gracias a **Atomic Flavour** por el desarrollo de ésta.

Como podéis ver, pese que pasan los años, no perdemos la ilusión de intentar ofreceros el mejor de los productos a coste cero.



Jose Luis Parreño
Director GTM





DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

REDACTOR JEFE
Gonzalo Mauleón de Izco

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
Miguel Arán González
Jose Luis Parreño Lara
Jorge Serrano
Marc Alcaina Gómez
Carlos J. Oliveros Oña
Hernán Panessi
Adrián Suárez
José Artés
Octavio Morante
Alberto González

DISEÑO GRÁFICO
Miguel Arán González
Rosa Roselló Garrigó
Iván Pla
Pedro Sánchez

COLABORAN
Marc Rollán (Funspot)
Isaac Viana (Isako)
Josep Martinez (Yusep)
Tréveron

CONTACTO
contacto@gamestribune.com

PUBLICIDAD
contacto@gamestribune.com

índice

ARTÍCULOS

AVANCES

ANÁLISIS


Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Realmente estás preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
NO FUMEU
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

La IIGM llega con dinosaurios a Steam

Steam sigue sorprendiéndonos, y esta vez no con rebajas, sino con un nuevo título que está en preparación, centrado en la segunda guerra mundial. El juego en cuestión se llamará Dino D-Day y como se puede suponer enfrentará una vez más a las tropas aliadas contra el ejército nazi... y sus dinosaurios.

Se trata de un FPS que llegará primero en una beta multijugador a la que tendrán acceso 1.000 personas el día 1 de Marzo. El juego constará de cinco mapas multijugador y tres modos de juego en el que enfrentar a los personajes (seis tipos de humanos para los aliados y tres tipos de humanos y tres de dinosaurios para los nazis). El juego completo llegará el 29 de Marzo.

Un nuevo Command and Conquer en camino

Aún no es oficial, pero ya está más que confirmado: EA trabaja en un nuevo Command & Conquer para PC, con un estudio de reciente creación al frente del proyecto, Victory Games.

La noticia ha venido a acallar los incesantes rumores que se han sucedido durante este último año, debido en parte a la creencia de que Visceral Games iba a ser el estudio encargado de desarrollar futuras entregas de la aclamada saga estratégica.

Ahora que ya sabemos quién desarrollará qué, sólo nos queda concretar la línea argumental del juego. Como no parece probable un retorno a la saga del tiberio, quizá nos encontremos con un nuevo Red Alert, o bien una escisión como la de aquel Generals.

Las versiones de Portal 2 para PC y PS3 se quieren mucho

Y es que comprando Portal 2 para PS3 todos tendremos también la oportunidad de bajarnos el juego para PC vía Steam. ¡Por la cara! Y ojo porque... ¡la cosa no acaba aquí!

Portal 2 en Playstation 3 nos permitirá entrar en el servicio Steam, viendo nuestros contactos, pudiendo charlar con ellos e incluso jugar con ellos en partidas con ambas plataformas cruzadas. Ahora ya no habrá excusa para que los fans del PC y los de consola no echen un cooperativo juntos.

Otras cosas que podremos hacer es pasar la partida de PS3 al PC para tener una copia de seguridad de ésta, o también para ir avanzando en el juego cambiando de sistema.



Bizarre cierra sus puertas. Los creadores de MSR primero y Project Gotham Racing dicen adiós. Los discretos resultados con The Club, Blood Stone y Blur han obligado a echar el cierre a la compañía. Muchos kudos allá donde vayan



Contenido gratuito para Test Drive Unlimited 2

Durante los últimos años, nos hemos estado acostumbrando a que los juegos que nos venden traigan debajo del brazo varios DLC's, los cuales hacen que tengamos que estirar nuestra cartera más allá de lo imaginable. Por suerte y en el caso que nos ocupa eso no será así, toda una alegría para nuestros bolsillos.

Eden Studios ha confirmado que el primer pack descargable, "The Exploration", para su título Test Drive Unlimited 2 será completamente gratuito.

Eso sí, tampoco es oro todo lo que reluce, este DLC será gratuito en compensación por los bugs y errores del juego en su lanzamiento, así se desprende por sus recientes declaraciones:

"Queremos agradecer vuestra paciencia en este tema y queremos anunciar que haremos el primer contenido 'premium' descargable gratis para todos como forma de decir gracias."

Este DLC será parco en contenido, ya que nos desbloquea simplemente dos vehículos, el Lancia Stratos versión Rally y el 1969 Dodge Charge. Aun así, menos da una piedra.



Gears of War 3 tiene fecha de salida confirmada

Gears of War 3 será lanzado simultáneamente en EE.UU. y Europa el próximo 20 de Septiembre de 2011. De esta manera Epic Games pondrá la guinda a una trilogía que nos ha dejado con la boca abierta en cada una de sus entregas.

Todo parecía indicar que la noticia saltaría en breve por las recientes declaraciones de Epic Games y más aún a sabiendas que con el Bulletstorm se ofrece una clave para la beta de GOW3, por lo que el lanzamiento no se podría demorar mucho en el tiempo.

Como ya sabréis si nos habéis leido los últimos meses, esta nueva entrega dispondrá del tan reclamado modo campaña cooperativo a 4 personas. De esta manera podremos controlar a Marcus, Baird, Dom y compañía en nuestra laboriosa tarea de patear las ingentes cantidades de culos Locust. Un modo campaña que vendrá complementado con nuevas variantes en el multijugador, entre las que destaca el "Beast Mode".

Poco más puedo añadir a esta noticia, salvo que vayáis afilando vuestros Lancers, ya que dentro de poco habrá muchos Locust que destripar. ¿Por qué demonios no es ya septiembre? ¿¿Por qué??

Deep Silver anuncia la salida Risen 2: Dark Waters

Deep Silver y la desarrolladora Piranha Bytes han anunciado Risen 2: Dark Waters, la secuela del RPG lanzado en 2009 para Xbox 360 y PC, una nueva entrega que ofrecerá nuevos escenarios y personajes con una nueva trama.

La trama de Risen 2, de temática pirata, se desarrolla en un mundo desolado por los titanes y donde la humanidad está al borde de la extinción. Nuestro personaje, miembro de la Inquisición, deberá averiguar como poner fin a todo este caos con la ayuda de los piratas de las islas del sur.

En cuanto al sistema de juego, será una RPG en tercera persona con los mecanismos clásicos de la primera entrega, contará con escenarios interactivos y ciclos completos de noche y día que afectarán a la jugabilidad. ¿Piratas? mmm... ¿Caribe?

Far Cry 3 llegaría antes de que acabe el año

No es ningún secreto que Ubisoft lleva ya un tiempo trabajando en Far Cry 3. Se decía que el título estaría listo para 2010, cosa que al final no fue cierta. Ahora es la revista oficial de Playstation en el Reino Unido la que se encarga de decirnos que el título estará listo y en tiendas antes de que termine el año actual.

"*Empezad a preparar vuestra medicina para la malaria: Far Cry 3 podría llegar antes de que termine el año*". Éstas son las palabras que se han podido leer en la publicación, dando poco lugar a dudas o segundas interpretaciones. Lo único sospechoso de ellas es el "*podría*", que nos deja entrever una inseguridad que *"podría"* terminar en algún retraso para el juego. Solo imploramos al cielo que esta vez sí haya un exhaustivo control de calidad prelanzamiento. FC2 aún escuece.

EA rechaza *de momento* un Mirror's Edge 2

Electronic Arts consiguió renovar su imagen de empresa hace poco tiempo con tan sólo dos juegos: Dead Space y Mirror's Edge. Se trataba de dos apuestas innovadoras. Hace nada que Dead Space 2 ha venido dando guerra, pero parece que a la segunda parte de Mirror's Edge le va a quedar bastante todavía por aparecer, ya que EA ha rechazado el proyecto de Mirror's Edge 2.

DICE presentó un proyecto a EA, que la compañía ha decidido rechazar. Y los estudios de DICE se dedicarán a otro desarrollo por el momento (presumiblemente al desarrollo de Battlefield 3 según la misma empresa).

La cuestión reside en el hecho de que las ventas del primer título no fueron lo suficientemente satisfactorias para la empresa. Aunque desde EA se asegura que la saga seguirá en un momento u otro.





La gran historia de los videojuegos

por entregas

Capitulo 22: 2005, cambio en el status quo

2005: Cambio en el *Status Quo*

2005 supuso un punto de inflexión en la poco dada a sobresaltos industria del videojuego. Las tres compañías en liza comenzaron a mover sus fichas en pos de derrocar el oligárquico monopolio que ejercía Sony en sobremesa y Nintendo en portátiles

No vamos a olvidarnos que hubo grandes juegos. Algunos a día de hoy siguen considerados como parte del ABC de la historia de la industria. Pero lamentablemente quedaron ensombrecidos por el inminente cambio generacional que se avecinaba.

Hasta este año, Sony había dominado con puño de hierro el mercado de sobremesa en Europa durante casi dos lustros. Su generoso catálogo había sido capaz de sobreponerse a su deficiencia técnica frente a sus rivales, hasta el punto de obligarles a poner punto y final a sus ciclos de vida mucho antes de lo que tenían pensado. Pero era esto, o morir.

Microsoft fue la primera en mover ficha. En una decisión que en su momento sonó a desbandada, decidió abandonar todo desarrollo y soporte para su máquina Xbox. Casi de la noche a la mañana, se anunciaba el inminente lanzamiento de su sucesora. Una máquina que se presentaba al mundo como un portento tecnológico, muy similar a los PC-Gamers en prestaciones. Otra cosa bien distinta ya fue los componentes utilizados, que han acabado dando más de un dolor de cabeza a la empresa de Redmond.

De esta manera llegó al mercado europeo el 2 de diciembre de este año la nueva Xbox360, y lo hacía con dos comercializaciones, la Core o básica, y la Premium. Esta última se diferenciaba de la primera en que incluía un disco duro reemplazable de 20Gb teóricos (13,7 útiles), auriculares, un cable por componentes preparado para la alta definición y uno de ethernet más un mando inalámbrico. Su precio, 399€. por contra, la versión básica se comercializaba con un mando con cable y un cable de video estandar. Eso sí, 100 € más barata.

Hay que recordar que en este año comenzó a su vez el cisma que dividió la industria del cine. Comenzaron a anunciarse los hipotéticos sucesores del popular DVD, ya obsoleto frente a la nueva generación de televisores que comenzaban a asomarse al mercado. Dos eran los aspirantes: El



Con el inminente cambio generacional, no poscos fueron los fakes que apostaban por nuevos diseños. Este de la nueva Nintendo Revolution fue uno de los más aclamados



Pocas veces un GOTY aparece tan temprano. Su lanzamiento se produjo en marzo de 2005 y de primeras sa ganó el beneplácito de todo el mundo. Y encima programado en exclusiva por una third en una de Nintendo. Sin palabras

Resulta complicado encontrar un juego que no sea sello Nintendo entre los tops de sus máquinas. Y posiblemente este sea el único que se ganó por derecho propio ocupar el trono de mejor juego de su plataforma. Por aquél entonces Cube ya comenzaba a dar claros síntomas de debilidad. Sus lanzamientos apenas podían competir ni en calidad, ni sobre todo, en cantidad, con la gran dominante de la generación. Pero como reza el prólogo de Asterix, un pequeño estudio de irreductibles programadores resiste a su caída. El estudio es Capcom, y sus ambiciones, enormes.

En esta nueva era de Nintendo, Capcom es sin lugar a dudas el mayor, y a la postre, casi único estudio no perteneciente a la casa madre que apoyó al sistema hasta sus últimos coletazos de vida. Y prueba de ello es que no solo se dedicó a lanzar cuidadosos remakes o ports de su franquicia estrella, sino que programó en un principio en exclusiva uno de esos títulos que acabó asombrando al mundo: Resident Evil 4.

Dejando de lado su polémica localización, insultante para todos aquellos que vivimos a las faldas de los Pirineos, todo lo demas volaba a gran altura. Esta cuarta entrega supuso un rompe y rasga brutal con lo visto anteriormente en su serie numerada. Se abandonó totalmente cualquier atisbo de survival que impregnaron sus primeros títulos para enfocarlo completamente a la acción. Y el resultado no pudo ser más satisfactorio.

Resident Evil 4 contaba con un apartado técnico de lujo. Unos modelados como nunca antes habíamos tenido oportunidad de ver en una plataforma de sobremesa, acompañado de unos filtros en iluminación que consiguieron sobrecogernos. Si Cube tenía límites, desde luego que el título de Capcom los rompió por los cuatro costados.

Por poner un pero, es justo resaltar que esta entrega padeció, y en cierta medida, aumentó el mal endémico de la saga, y es que no es posible apuntar y moverse, lo que en algunas partes de la partida acaba por provocar situaciones realmente frustrantes.

La aventura nos presentaba a Leon Kennedy, uno de los coprotagonistas de la segunda parte de la saga. En ella debemos rescatar a la hija del Presidente de los EEUU, la cual la mantienen retenida en un pequeño pueblo del norte de España.

Pero con todo, no logró vender lo propuesto. Así que Capcom decidió romper el contrato de exclusividad y lanzó el título 8 meses después para PS2, aunque eso sí, con un aumento de dificultad significativo y un recorte técnico bastante evidente. Posteriormente en 2007 fue lanzado para PC y para Wii, aprovechando

Blu-Ray y el HD-DVD. Microsoft, en su alianza con Toshiba, principal valedor del último formato, decidió apoyarlo. Aunque eso sí, no sería el soporte de sus juegos, sino que vendría como un add-on a modo de reproductor exclusivo de video.Su elevado coste, el hecho de que la industria pornográfica apostara definitivamente por el Blu-Ray y el abandono sistemático de los grandes estudios a este formato, acabó por provocar su muerte.

Esta maniobra de adelantar el salto a la siguiente generación por parte de Microsoft le valió ganarse una importante cuota de mercado, que de otra manera, igual no hubiera sido posible, al menos en Europa. El salto cualitativo experimentado con respecto a la por entonces su gran rival, PS2, era evidente. Además su lanzamiento vino acompañado por titulos de cierto calibre, como Kameo, Perfect Dark Zero, Call of Duty 2, Project Gotham Racing 3 o el que a la postre fue el mejor de todos ellos, Condemned: Criminal Origins. Y eso sin olvidar que en el horizont se atisbaba un juego de un calibre descomunal: The Elder Scroll IV: Oblivion, que llegaría en marzo del año siguiente.

Ante este movimiento, las dos compañías de la competencia comenzaban a posicionarse. No tan drásticas en poner punto y final a las máquinas con las que contaban, en 2005 anunciaron los primeros detalles de las que iban a ser sus sucesoras. La primera en hacerlo fue Nintendo. En el E3 del 2005 daba a conocer su proyecto Revolution, nombre que un año después y en el mismo evento, daría el relevo al definitivo Wii. Lo único que supimos por aquél entonces es que el concepto que manejaba Nintendo entre manos iba encaminado a revolucionar la forma de juego. Conseguido el objetivo, lo cierto es que pocos imaginábamos el éxito que tuvo el concepto, aunque eso lo trataremos en sucesivos números.

Sony por el contrario se mostraba cautelosa. Los datos de la hipotética suscesora de PS2 comenzaron a filtrarse. Unos datos que sobre el papel auguraban una auténtica bestia. Pero a la par que dichos datos eran elogiados y ensalzados por los fieles a la marca, ni siquiera estos podían mostrar el estupor que les mostraban las erráticas decisiones que la compañía nipona iba tomando. En el E3 de ese mismo año se conocieron dos detalles que aun a día de hoy resultan duros de asimilar. El primero fue el aborto en cuestiones de diseño del mando que luciría su flamante máquina. La “banana”, como fue bautizada casi inmediatamente obtuvo uno de los mayores rechazos que se recuerdan en la industria. Tal fue éste, que Sony debió recular y salir al mercado con el arcaico diseño del DualShock. La otra noticia fue el anuncio de la supresión de la vibración. La excusa, increible a día de hoy, fue “que no era necesaria para la inmersión en el juego”. El tiempo acabó esclareciendo el porqué de esto, y como se barruntaba por los mentideros de medio mundo, no era otro más que un problema de patentes y licencias. De nuevo,





con la consola ya en la calle, a Sony no le quedó más remedio que recular. Un año más tarde, y apenas unos meses antes de su proclamado a los cuatro vientos lanzamiento mundial, un problema de suministro en la fabricación de los diodos azules acabó por retrasar primero y cancelar después la fecha de salida de la nueva máquina en Europa. No llegó hasta marzo del 2007, y de nuevo envuelta en una absurda polémica que a día de hoy aún debe retumbar entre las paredes de sus oficinas: "La nueva generación comenzará cuando nosotros queramos".

Pero si esto acontecía en las máquinas de sobremesa, el terreno portátil sí que vivió un cambio generacional a todos los niveles. La primera en llegar fue la nueva y brillante Nintendo DS. Anunciado su desarrollo apenas un año antes, en este 2005 aterrizó en Europa la máquina que enterraría definitivamente para la historia el nombre de Game Boy. Su apuesta por juegos totalmente innovadores y que hacían gala de los beneplácitos que ofrecía la pantalla táctil, pronto logró ganarse su sitio en los corazones de los jugadores. El éxito rotundo en su lanzamiento no fue un mero espejismo, y su estreno arrollador tuvo sus réplicas en el mercado americano y europeo.

Sin embargo Nintendo aún no quería cerrar el ciclo útil de su vanagloriada Advance. Durante estos primeros meses compartieron existencia. Incluso Nintendo decidió en una nueva maniobra comercial, lanzar una nueva revisión de su máquina. En octubre de este año llegó a Europa la nueva GameBoy Micro. ¿Su atractivo? su diseño mínimo. ¿Su carencia? Su elevado precio. No acabó de cuajar ya que muchos no estaban dispuestos a gastarse 99€ en una máquina a la que le quedaban pocos meses de vida.

Pero esta vez Nintendo no iba a ser la única que bailara al son de la flauta. Sony veía en este mercado una oportunidad única de extender sus redes del imperio Playstation. Para ello optó por forjar una máquina que superaba con creces las cifras que por aquel entonces se sabía que manejaba el diseño de DS. Pero como todo en esta vida, se produjo el efecto manta, o te cubres los pies, o te cubres la cabeza, a las dos no llegas. En ese sentido Sony con PSP tenía de sobra cubiertas las prestaciones. Sin embargo su nulo nombre en este terreno y más aún, su errática política de lanzamientos no lograron atraer en primera instancia a los jugadores.

Lo cierto es que buenas ideas no le faltaban, pero durante su primera época no fueron pocos los juegos se traducián en ports directos de sus versiones de sobremesa. Y si a esto añadimos la, salvo casos contados, escasa calidad y diversión de sus títulos exclusivos... pero no contentos con ello, podemos sumar a la ecuación las ya por aquel entonces constantes promesas etéreas de Sony. Muchas de las PSP que se vendieron de primera hornada lo hicieron bajo la atenta mirada de un hipotético Gran Turismo Portable. El juego debía haber salido acompañando el lanzamiento de la consola. La realidad es que se perdió en la espiral del tiempo y



El personaje del mes
DAVID JAFFE

Si el mes pasado cedíamos este rincón a uno de los personajes más polémicos de la industria, como Itagaki, el de hoy no le va muy a la zaga. Genio y figura, como suelen decir, lo cierto es que si bien de lo primero ha dado sobradas muestras, no han sido pocas las veces que también ha destacado por lo negativo. Temperamental y con un ego bastante elevado, no es alguien precisamente dado a encajar bien las críticas. Y eso le ha acabado jugando muy malas pasadas.

Jaffe vino al mundo el 1 de diciembre de 1973, en el sureño estado de Alabama. Lo poco que ha trascendido de su vida académica es que no era precisamente un estudiante modelo ni brillante. Se graduó en el Mountain Brook High School de su Birmingham natal. Una vez acabada la enseñanza pre-universitaria, postuló para ganarse un hueco en la prestigiosa Universtiy of Southern California. Su sueño no era otro que el de convertirse en un afamado director de cine. Lamentablemente por él, nunca lo consiguió. La universidad californiana no aceptó su ingreso y Jaffe tuvo que reconducir su vida hacia otros derroteros.

Por aquél entonces lo más parecido al cine, eran los videojuegos. O eso debió de pensar. Su primera toma de contacto con la industria fue en el desarrollo de Mickey Mania, juego que vio la luz para SNES y Mega Drive. Sin embargo su primer gran pelotazo no llegó hasta su segunda intentona, con Twisted Metal. Tras dos entregas en PSX, fue en PS2 y con Twisted Metal: Black donde Jaffe comenzó a ganarse el respeto de la prensa y compradores.

Centrado hasta entonces en juegos de coches, sorprendió a propios y extraños cuando de la mano de Sony encabezó el grupo de desarrollo que alumbró God of War. Sorprendente por lo inesperado, la aventura de Kratos supuso un antes y un después en su carrera. Hasta entonces reconocido, posteriormente idolatrado. Pero lamentablemente la cabeza no le acompañó.

Desde entonces Jaffe ha vivido más en el ojo del huracán que en su faceta como diseñador. En 2007 cedió su rol de director en el desarrollo de God of War II para centrarse únicamente en el diseño. Y a partir de ahí, la tormenta. Desligado ese mismo año de Sony, tan solo un año después fue demandado por plagio de su ópera prima. Su constante, y a veces innecesario intercambio de opiniones por foros de medio mundo le ha granjeado más de un problema. Incluso la cancelación de su cuenta en twitter. Su última perla la pudimos escuchar hace menos de un mes “NGP es como una vagina”. Y la red de nuevo a la gresca.

fue lanzado de mala manera en 2009.

PSP tuvo una cálida acogida en su territorio natal. Sin embargo fue tibia, y siendo muy generosos, en el resto de mercados. En España, hasta el boom que lamentablemente supuso la piratería, no acabó por despegar en ventas.

Aunque gran parte de esta entrega se la han comido las nuevas consolas que se asomaron al mundo, no podemos olvidarnos de los juegos, muy buenos en algunos casos, que pudimos disfrutar en aquel año.

Nos llegó la tercera entrega de Splinter Cell. Juego multiplataforma que sirvió para demostrar el escandaloso potencial que encerraba Xbox. Y no fue el único, puesto que este mismo año recibió el primero de una de las sagas de conducción a día de hoy idolatradas: Forza Motorsport.

En PS2 cuatro fueron los lanzamientos que marcaron el año. El primero Dragon Quest VIII, primero juego de la exitosa franquicia de JRPG que se publicaba de forma oficial en territorio PAL. El segundo supuso el nacimiento del género musical tal y como lo conocemos ahora: Guitar Hero. Un auténtico fenómeno de masas en territorio americano y que poco a poco tuvo su eco en nuestro país. Pero dos juegos destacaron sobre todos: God of War y Shadow of the Colossus. El primero fue una obra excelsa que rayó la perfección y del que todo lo que se pueda decir de él, es poco. El segundo supuso la confirmación de Ueda como uno de los gurús de los videojuegos.

¿Y para Cube? Bueno, para Cube no salió nada reseñable, solamente el GOTY del 2005...

TEXTO: G. MAULEÓN

Hablamos con:
Xavi Valverde

El desarrollo de videojuegos en España está que arde. Este mes hemos tenido el inmenso placer de hablar con Xavi Valverde, creador del primer MMORPG español. Xavi nos habla de Baobab Planet y nos da su particuar visión del mundo del desarrollo de videojuegos.

GTM - Vamos a empezar por conocerte un poco, Xavi. Queremos saber quién está detrás de Baobab Planet.

Muy bien. Pues yo soy Xavi Valverde, un emprendedor de 29 años... bueno, ahora todo el mundo cuando monta alguna cosa se llama emprendedor. La palabra está muy de moda. Digamos que soy un chaval de 29 años que ya ha tenido varias experiencias emprendiendo, igual no de mucho éxito general pero sí de mucho éxito personal.

Vine a Grupo Intercom a presentar un proyecto que no tenía nada que ver con Baobab Planet, y aunque no les gustó mi idea sí les gusté yo. Ellos me dieron la oportunidad de quedarme en la empresa y de aprender como funcionaba todo esto de Internet. Aquí tuve la genial idea de montar Baobab Planet y me tiré sin pensármelo.

GTM - ¿Y qué es Baobab Planet?

Para simplificarlo mucho, yo digo que Baobab Planet es un juego para niños y para sus padres. No me gusta decir videojuego, porque Baobab Planet no sólo va a estar dentro de un videojuego, sino que va a salir en muchas otras plataformas. Va a estar en televisión, va a tener toda clase de merchandising... Luego no me gusta encasillarlo sólo como un videojuego y prefiero llamarlo más un juego.

A día de hoy lo que tenemos online es el mundo virtual online, el MMO, y por eso nos tachan de ser un videojuego. Pero al final, Baobab Planet es un mundo maravilloso que tienen que habitar los niños, siempre con la ayuda de sus padres. Deja que te ponga un poco en situación y te explique un poco de dónde surge.

Después de muchos brainstormings buscando un concepto que nos funcionara tanto para padres como para niños se nos apareció el concepto de casa del árbol, un concepto muy general que funcionaba tanto para adultos como para los más pequeños. Es importante, ya que, por poner un ejemplo, los Pokémon les encantan a los chavales pero no todos los padres saben de qué va eso.



Xavi Valverde, CEO de Baobab Planet en las oficinas de Grupo Intercom



En cambio, la idea de la casa del árbol nos iba perfecto, porque todos los niños han querido tener alguna vez su casa en el árbol, y todos los padres han intentado tenerla. Por eso el concepto conseguía casar con nuestras necesidades.

Tras esta idea se nos cruzaron por medio los Baobab, que son los árboles que salen en el libro del principito, un libro muy clásico para la generación anterior, que todos los padres han leído alguna vez. Y así llegó, un árbol donde podíamos montar encima todo un mundo que permitiera ser habitado a través de las ramas del Baobab. Y así nació todo el concepto de Baobab Planet.

GTM - ¿De dónde sale la visión de Baobab Planet como juego educativo?

Después de ver muchos, muchos juegos, al final vimos que no sólo Baobab es un juego educativo, sino que todos los juegos lo son. En cualquier juego, como por ejemplo el escondite de toda la vida, el niño desarrolla habilidades. Muchos de los mundos virtuales de los videojuegos que hay ahora y que vendían el desarrollo de habilidades o educación, realmente llevaban estos conceptos de forma intrínseca en el juego. Por ejemplo: muchos vendían que tu hijo desarrollaría habilidades de teclado con el título, lo cual vendría de la necesidad de chatear, o también que el niño aprendería inglés, cosa que ocurría cuando el niño se encontraba con algún amigo de habla inglesa para chatear. Así, aunque el título no fuera educativo te ayudaba a practicar ciertos aspectos. Nosotros lo que quisimos hacer era darle profundidad a todo esto y no quedarnos en la propia habilidad que tiene cualquier juego. Quisimos ir más allá y desarrollar una serie de mecanismos y de metodología psicopedagógica que estuviera integrada dentro del juego para que los niños realmente pudieran entrenar habilidades con Baobab Planet.

GTM - El querer que el juego no se limitara al entretenimiento y enfocarlo como una herramienta divertida de aprendizaje

los niños nos explica el por qué Baobab Planet es un título educativo. Ahora bien, esto se podría haber montado de muchas formas disintas. ¿Qué os llevó a montar este universo multijugador masivo online?

Pues porque es una tecnología que te permite que muchos niños interactúen y jueguen conjuntamente en un espacio que no es la calle, o que no es el espacio tradicional del patio del colegio. Nosotros hemos creado un nuevo espacio a través de las nuevas tecnologías y de Internet que permite que, por poner un ejemplo, la hija de Obama pueda estar jugando con un niño de Nueva Delhi y que puedan ser amigos, grandes amigos, incluso sin la necesidad de conocerse en persona.

El género, como te comento, nos daba una serie de oportunidades y posibilidades que otros juegos más enfocados al single player no nos ofrecía. Por eso decidimos lanzarnos, aunque fuera muy complejo, a desarrollar un MMO y todo un mundo virtual.

GTM - Así se conforma un universo donde los niños pueden reunirse. ¿Cuál será su papel en el mundo de Baobab Planet? ¿Y el de los padres? Porque nos has comentado que ellos también tendrán cierto protagonismo, ¿verdad?

Te cuento. Este juego es tanto para niños como para sus padres. Principalmente el juego lo usarán chicos y chicas de seis a doce años, por lo que es importante no perder de vista que aún no son adolescentes y que necesitan aún de la ayuda y supervisión de sus padres. Es más, a esas edades los niños necesitan y quieren jugar con sus padres. Por eso mismo el juego que hemos montado es un juego familiar, aunque esté muy enfocado principalmente para el niño. De este modo, aunque toda la narrativa, toda la historia, todos los juegos y toda la plataforma van muy enfocados a que el niño se divierta y se lo pase muy bien, también tenemos una forma para involucrar a los padres.

¿Qué hacemos para introducir a los padres en el mismo universo que están sus hijos? Primero les ayudamos a entender el universo de Baobab Planet con una narrativa que ellos mismos puedan entender y asimilar, la cual van a poder compartir con sus hijos de tu a tu. Pero la cosa no acaba aquí, ya que les hemos dado una zona especial para ellos: baobabparents.com.



Baobabparents.com es una página web que está conectada directamente con el mundo virtual y con el juego de los niños, de forma que los padres puedan interactuar con su hijo de una forma muy especial. Los niños, mientras juegan a los diversos juegos que ofrece Baobab Planet, entrenan diversas habilidades: memoria, atención, habilidades cognitivas, emocionales, sociales... Conforme el niño va jugando, el padre va recibiendo unos "reports" o resultados a través de su zona privada, los cuales analizan la evolución de su hijo en los diversos campos. Gracias a esta información, los padres pueden ver qué habilidad es la que más necesita reforzar su hijo y programar una serie de recompensas extra o "tokens" (la moneda virtual del planeta) como premio para su hijo en aquéllos juegos que ayudan a desarrollar dicha habilidad.

Todo esto consigue que el padre entienda el juego y lo introduzca en el juego, ya que será él quien tendrá que seleccionar los juegos dentro del mundo y saber de qué va todo para ayudar a su niño a reforzar las habilidades que cree que su hijo debe mejorar, enviándole los retos y desafíos. Es aquí donde conseguimos esa compenetra-

ción directa entre padre e hijo dentro del juego, yendo mucho más allá de la propia narrativa.

GTM - De todo esto intuyo que hay algo muy interesante que me gustaría preguntar después, ya que para crear todos estos juegos que ayuden al niño a mejorar diversos aspectos clave seguro que se ha necesitado a un equipo especialista en docencia y puede que otros aspectos. Pero antes de ir a buscar a una parte tan concreta del equipo, me gustaría ir a algo más general. Es decir: ¿Quién hay detrás de Baobab Planet?

Dentro de Baobab Planet tenemos por un lado a Grupo Intercom, que como ya todos conocerán es una empresa experta en proyectos en internet que ha desarrollado infojobs, softonic, emagister o ivoox entre otros y que tiene mucha experiencia en cómo lanzar proyectos en internet.

En el otro lado, tenemos a otro de los socios, Freedom Factory, un estudio de desarrollo de videojuegos afincado en Madrid y que ha colaborado en proyectos como PC Fútbol, Comando Counter Strike, Imperial Glory... es decir, que es gente con mucha experiencia en el campo de los videojuegos. Nos unimos con ellos para montar este nuevo concepto de juego que ya está en internet pero que también tiene previsto estar en varias plataformas y consolas.

Más adelante también nos juntamos con gente especialista en televisión. Ya hemos desarrollado el piloto para la serie de televisión, el cual presentamos en el festival del Midcom de Cannes, y actualmente nos estamos moviendo para poder dar más noticias al respecto.



Con todo esto, podríamos decir que en el proyecto hay involucradas unas sesenta personas, de las cuales hay un equipo o núcleo que se está encargando de toda la parte de comunicación y marketing y también de toda la parte de narrativa y conceptual de Baobab Planet que está aquí en Sant Cugar (Barcelona), luego tenemos también a otro grupo que se encarga de todo el trabajo a realizar para los diferentes videojuegos de consola y el mundo virtual y que está compuesto por los equipos técnicos, artísticos, de programación y demás que está en Madrid en las oficinas de Freedom Factory, y luego también tenemos a los animadores e ilustradores que han hecho todo el piloto de la serie de animación, que se encuentran afincados en Barcelona capital.

Al final lo que decimos es que tenemos varias oficinas en varios puntos, y aunque haya partes externalizadas, todos somos parte del proyecto y trabajamos a tiempo completo para él.

GTM - ¿Y qué hay del equipo disciplinar y docente que debe haber detrás de algo como Baobab Planet?

Para desarrollar todo este pull de juegos que tienen como objetivo del desarrollar distintas habilidades y también todos esos valores que queremos cuidar en el juego y que hemos conseguido que vengan intrínsecos dentro de la historia y la narrativa, necesitábamos tener psicólogos y expertos en educación en el equipo. Tenemos psicólogos, doctorados en psicología, expertos en educación y profesores de escuela que se han prestado para colaborar en el proyecto y que han conseguido desarrollar y definir la parte más dura y psicopedagógica del juego del desarrollo de habilidades y valores.

Cualquier proyecto enfocado para niños es bueno que tenga un psicólogo infantil y un pedagogo infantil en el equipo, porque te ayuda a abrir mucho las miras.

GTM - Baobab Planet es, como ya hemos dicho, todo un mundo. ¿Cómo se crea algo tan grande?

Para crear un mundo yo



siempre digo que la parte creativa es un uno por ciento mientras que la parte de trabajo es un noventa y nueve por ciento. Realmente nosotros nos pasamos los primeros meses y casi te diría que todo el primer año realizando mucho brainstorming donde había creativos, psicólogos, pedagogos e incluso los expertos técnicos buscando hacia dónde teníamos que ir y definiendo el concepto en el que teníamos que basar ese gran mundo. La parte creativa es una parte muy dura, pero cuando consigues dar con el concepto y tenerlo montado (en nuestro caso el saber dónde iban a vivir, a socializar y a jugar los niños), todo lo demás es simplemente dedicarle muchas horas a programación, diseño, animación que aunque tampoco es un trabajo fácil, al menos sí es más claro, ya que sabes hacia dónde debes ir.

Cuando nosotros conseguimos llegar al concepto de la casa del árbol y a la idea del Baobab con grandes ramas donde los chicos y chicas podrían vivir, las diferentes zonas del planeta y las razas que allí vivirían… cuando llegas ahí y tienes claro cómo se estructurará todo es cuando empieza realmente el trabajo duro de dedicarle horas y horas a la ilustración, modelado, animación y programación. Digamos que una vez tienes claro el camino, luego simplemente hay que seguirlo y empezar a andar.

GTM - Muchas horas, mucha gente trabajando en ello… ¿Cuánto estimas que cuesta dar vida a un proyecto así?

Montar un mundo virtual es muy caro, y más si es uno como el nuestro, que es descargable, en tres dimensiones y con tecnologías de última generación. A día de hoy llevamos gastados de forma aproximada un millón y medio de euros, y tan sólo estamos a un diez por ciento de lo que va a llegar a ser y a abarcar el proyecto. Además, hay que tener en cuenta que un mundo virtual no lo acabas nunca, ya que siempre vas generando updates y ampliando el universo.

Hay mucha gente trabajando para dar vida a este universo, pero es que si además sumas juegos de consola, juegos de móvil, serie de televisión, etcétera, pues los costes siempre se disparan, y no sólo hablo de dinero, sino que a nivel personal significa muchas horas dedicadas y mucho esfuerzo de muchas personas. Al final todo se convierte en un gran reto.

GTM - Me confirmas que se ha necesitado a mucha gente y un pastizal para crear el proyecto. ¿Y de dónde sale el dinero para dar vida a Baobab Planet? Porque no todo el mundo tiene un millón de euros en su bolsillo…

Esto siempre es algo complicado, pero al final el dinero sólo puede salir de dos sitios: o de tu bolsillo o del de otro. No hay más sitios.

Para este proyecto hemos tenido la suerte de tener a Grupo Intercom apoyándonos, que des del principio tuvo fe en él y quiso apostar por él. Ha sido uno de los grandes pilares económicos y también emocionales que ayudó a arrancarlo, sobretodo en aquél momento que es más difícil reunir dinero: al principio, cuando no tienes nada más que un powerpoint y una presentación. Que alguien confíe en ti es algo muy complicado, y Grupo Intercom es quien nos apoyó y quien ha conseguido que el proyecto viera la luz.

Tampoco quiero olvidarme de Freedom Factory, que ha sido otro de los inversores que también creyó en el proyecto desde sus inicios y que también pusieron dinero desde los inicios de éste.

El equipo promotor también puso dinero, ya que cuando se trata de un proyecto propio se genera una ilusión, unas ganas y un convencimiento que te empuja a poner lo que puedas de tu bolsillo. No puedes dejar que sean otros los que inviertan únicamente, y tú también te la tienes que jugar por tu proyecto.

Hecha la inversión inicial y el paso económicamente más duro, otros inversores van sumándose a lo largo del camino, ya que aunque nosotros estamos gastando poco para el desorbitado dinero que el mercado suele gastar en proyectos de videojuegos (como veinticinco millones o veintiocho millones de dólares para un mundo virtual), un proyecto que necesita ir creciendo va necesitando de otras inversiones que pueden venir de Business Angels o sociedades de capital riesgo.



GTM - Baobab Planet es, por ahora, un juego para PC que se distribuye a través de inernet de forma gratuita. ¿De dónde sacáis el dinero si nadie tiene que pagar para conseguir el juego? ¿Cuál es vuestro modelo de negocio?

Al salir en varias plataformas, cada una tiene su propio modelo de negocio, así que empezaré por el que nos mueve más en la entrevista, que es el mundo virtual. En el juego de Baobab Planet el acceso es gratuito, por lo que el niño entra, juega y se lo pasa muy bien sin que ello implique un gasto obligado. Sin embargo, tenemos contenido premium al cual el niño podrá acceder siempre y cuando su padre haya realizado una suscripción para él. Todo este contenido premium permite al padre interactuar con el hijo y al muchacho le da nuevas opciones para subir de nivel más rápido y disfrutar aún más del mundo de Baobab Planet. Esta es la forma de ganar dinero cuando ofreces un mundo virtual de acceso gratuito.

¿Y cómo se gana dinero con un videojuego de consola o de una serie de televisión? Pues con los juegos de consola, de la forma que siempre se ha hecho: contactando con un Publisher que te distribuye el título habiendo royalties por medio. Y con la serie de televisión funciona más o menos igual, ya que sacas el dinero de las cadenas de televisión que emitirán cada capítulo. Además, cuando has creado un universo tan rico como el de Baobab Planet también se puede hacer dinero gracias al merchandising.

GTM - Has hablado mucho de las versiones de consola, por lo que intuyo que ya están en preparación. ¿Cómo ha sido el paso de estar en el mercado del PC a decidir expandirse y llamar a la puerta de Nintendo, Sony y todas las compañías para intentar distribuir el título en otras plataformas?

Nosotros lo que hemos hecho es desarrollar por nuestra propia cuenta los juegos de consola. No hemos ido a buscar a un Sony para que nos financie el juego, sino que lo estamos haciendo nosotros mismos. El título aún está en desarrollo, aunque está muy avanzado y muy cerca de cerrarse.

Lo que sí estamos haciendo con los publishers de videojuegos es negociar la distribución a nivel mundial del juego en el mercado.

GTM - Si los costes de todo este proyecto son tan elevados como nos comentas, y encima son crecientes debido a la constante evolución que está teniendo, ¿cuándo crees que se puede llegar a un punto en que la inversión pueda ser cubierta?

Eso depende mucho de los tiempos de producción. En nuestro caso hemos tenido un tiempo de producción medio de unos dos años (algo que no considero ni corto ni largo), contando ade-



más con un año previo dedicado a temas creativos y conceptuales con poca inversión y gente en el equipo. Y creo que para recuperar nuestra inversión tendrán que pasar dos años más, por lo que podríamos decir que son dos años de desarrollo y dos años más de tiempo para recuperar el dinero invertido.

En resumen, yo diría que en un escenario normal se tardan unos cuatro años desde que empiezas a programar el título.

GTM - Si la hija de Obama puede chatear con un chico de Nueva Delhi desde Baobab Planet, he de suponer que el juego, pese a ser español, está internacionalizado. ¿Es así?

Sí, es así. Nosotros desde el principio ya pensamos que no podíamos salir sólo en España. Piensa que estamos hablando de un mundo virtual que se juega a través de internet. Vivimos en un mundo tan global que teníamos que pensar en lanzar el juego directamente en multi idioma. Y eso es lo que hemos hecho.

Baobab Planet es un juego que viene localizado en cinco idiomas distintos que nos permiten llegar a las casas y niños de más de veinte países distintos, y que ha sido lanzado a nivel mundial.

GTM - ¿Cómo fueron las tareas de localización?

Todo se hizo desde aquí, pero quiero aclarar que nuestro proyecto se centra en el idioma y no en el país. Eso quiere decir que lanzar el juego con el idioma español nos ha permitido llegar a España y también a Latinoamérica, y el inglés nos ha acercado a Norteamérica, Reino Unido, India, Canadá y muchos más.

Con esto intento explicar que no ha habido tanto un trabajo de localización, pero sí que ha habido un trabajo de internacionalización. Sí que tenemos a una persona en el equipo que se encarga de llevar toda el área internacional y de cuidar esos detalles necesarios que surgen de estar presentes en distintos países.

GTM - En cierto modo, tu título es algo muy diferente al clásico videojuego que normalmente se vende en tiendas, o a aquéllos títulos que han generado una imagen del sector y una visión de la industria un tanto negativas. ¿Crees que con Baobab Planet podréis cambiar el concepto negativo que se tiene de los videojuegos?

Yo creo que ya está cambiando, y no creo que sea Baobab Planet el que lo va a terminar de cambiar, sino que va a ser un proyecto de los muchos que están empujando en la dirección del cambio.

Yo diría que el gran impulsor de todo esto ha sido la Wii de Nintendo, con toda la serie de juegos que ha sacado mucho más enfocados al juego familiar y social, mucho más amigable y no tanto para hardcore gamers.

Nosotros queremos movernos en esa dirección, en la de los juegos familiares, y por eso hacemos partícipe a los padres e intentamos enseñar valores de comunicación, sostenibilidad... Creo que estamos acentuando este cambio, y entre nuestro trabajo y el de muchos otros estamos consiguiendo empujar a las masas al conocimiento de otro tipo de juegos, ofreciendo una nueva imagen general de lo que un videojuego puede suponer. Ahora la gente sabe que hay algo más allá de lo que Sony o Microsoft hacía para los hardcore gamers.

GTM - ¿Y qué vendrá después de Baobab Planet? O al menos de lo que ya hay de Baobab Planet. Porque sabemos que todo este proyecto se expandirá aún más, pero me gustaría saber si ya hay en mente algún otro proyecto totalmente distinto a este.

Ahora mismo no. La idea es centrarse solo en Baobab Planet durante mucho tiempo, para poder hacer de él un proyecto muy grande. Queremos que haya una serie de televisión, que haya muchos videojuegos en el mercado, un gran mundo virtual con muchos niños jugando, con aplicaciones móviles tanto para padres como para niños... por lo que nuestro objetivo ahora mismo es centrarnos exclusivamente en la marca Baobab Planet.

Esto no quiere decir que de aquí unos años, al ver que la marca ya es muy grande, no vayamos a hacer otras cosas. Pero ahora mismo nuestra mente está centrada en Baobab Planet.

GTM - Como desarrollador de videojuegos y también como usuario, ¿qué opinión te merece el mercado desde los dos puntos de vista?

A título personal, y bajo una opinión propia muy subjetiva, creo que el mercado de los videojuegos está cambiando, primero porque los juegos tradicionales single player donde yo jugaba delante de la máquina ya no se llevan tanto como antes. Ahora todas las consolas y todos los juegos para éstas tienen un lado online, que es lo que más funciona. El ejemplo que me viene ahora a la cabeza es Call of Duty, el cual tiene un modo campaña que es mucho más corto que el montón de escenarios, opciones y horas que ofrece su multiplayer. La gente ahora juega mucho al multiplayer, y por ahí creo que está cambiando el sector de los videojuegos.

También creo que todo el sistema de distribución, Publishing y demás está cambiando y va a evolucionar mucho. Las distribuidoras se están moviendo mucho hacia formatos mucho más online. Ubisoft, por ejemplo, está creando su propia comunidad bajo el nombre uPlay, o Activision que se juntó con Blizzard para tener World of Warcraft en su cuenta de juegos.

Yo creo que es un sector que está cambiando mucho, y que en los próximos años nos va a mostrar que ha mutado hacia temas mucho más online. Estoy convencido.

GTM - Es el momento en el que me toca pedirte que si tienes algo que añadir nos los digas ahora, porque ya sólo nos queda una pregunta final para dejarte marchar.

Pues no, simplemente remarcar que nos hemos centrado en que Baobab Planet sea un juego divertido para el niño, para que se lo pueda pasar fantásticamente bien con todos sus amigos, donde el padre pueda ayudarle a potenciar habilidades y a desarrollarse como persona. Creo que la forma que hemos tenido todos de desarrollarnos cuando éramos pequeños siempre ha venido a través del juego, y creo que los niños del siglo XXI también tienen que desarrollarse así, pese al evidente cambio tecnológico que haya trasladado el juego de la calle a otras vías y espacios donde jugar. Eso es Baobab Planet, un espacio nuevo donde aprender jugando.

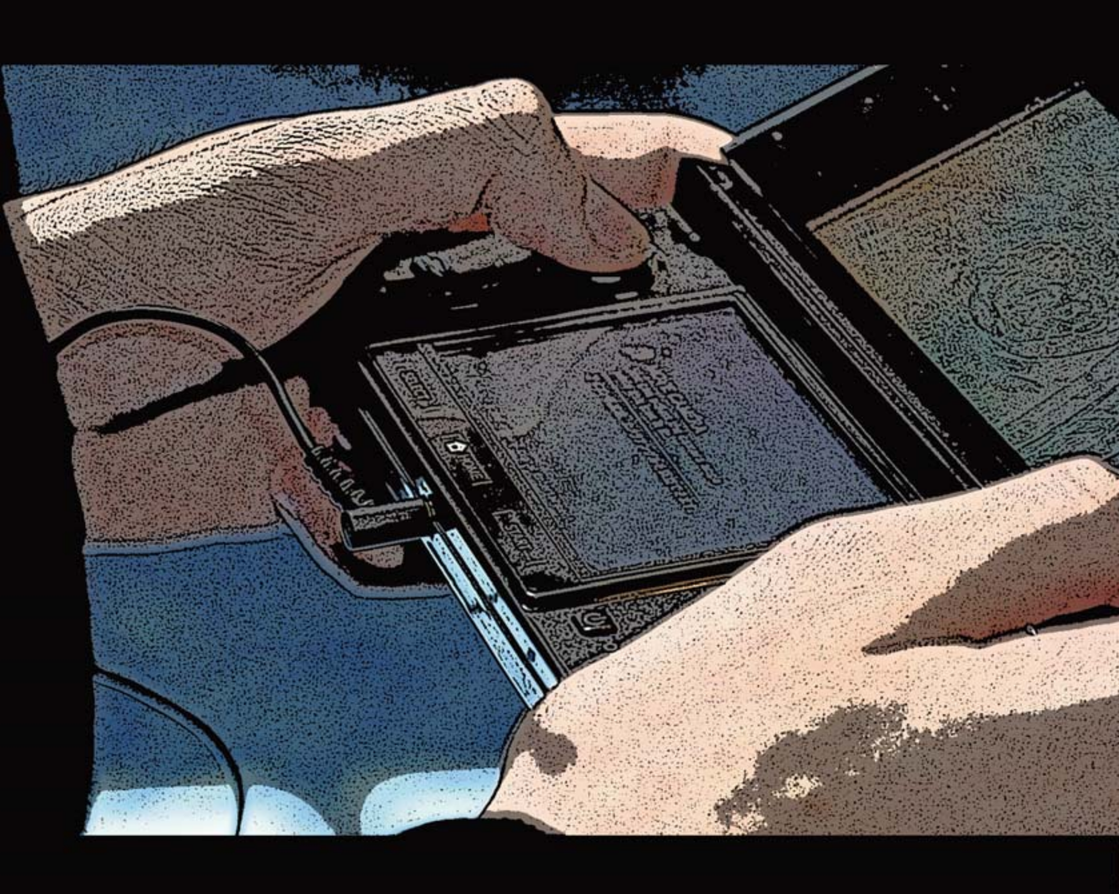
Dicen que la mejor forma de aprender es jugando, y qué mejor forma que a través de una herramienta diseñada específicamente para aprender jugando, ¿verdad?

GTM - Última pregunta: ¿Cómo nos venderías Baobab Planet en cinco palabras?

En cinco palabras es... complicado, pero te remito a lo de antes: Baobab Planet es un juego muy divertido donde padres e hijos van a poder aprender y disfrutar muchísimo de grandes aventuras.

GTM - Muchas gracias, Xavi. Desde Mondojuegos, Blade FM y la revista Games Tribune te deseamos la mejor de las suertes con todo el proyecto.





Nintendo 3DS en nuestras manos

Probamos 3DS

Gracias al evento Prueba y verás de Nintendo, el cual ha recorrido algunas de las ciudades de nuestra geografía nacional, en Games Tribune ya hemos probado Nintendo 3DS

Antes de entrar a desarrollar lo que pudimos descubrir a nivel tecnológico con la nueva consola de Nintendo, lo primero que quiero destacar son las azafatas de Nintendo, no solo llamaban la atención por su belleza, sino que además tenían bastante bien aprendida la lección, obviando algunos conceptos técnicos, como no podría ser de otra manera.

Comenzando con lo que fue el evento, decir que no se nos permitió hacer fotos del interior del stand, por lo que las imágenes que veis son orientativas. En la sala habilitada por Nintendo, se encontraban cerca de 10 azafatas, cada una encargada de 3 consolas Nintendo 3SD, las cuales se presentaban minuciosamente ancladas a los sofás disponibles para disfrutar mas cómodamente de las pruebas de la consola.

Ya con la consola en las manos, remarcar que se trataba de un prototipo en el que muchas de las funciones no estaban implementadas. El aspecto es similar a la Nintendo DS Lite aunque con un acabado más sólido. Destaca especialmente el stick analógico, el cual tiene una sensibilidad realmente buena, el mejor stick analógico de los vistos hasta ahora en consolas portátiles. Por el contrario, la cruceta me ha parecido de muy baja calidad, bastante peor que la vista en anteriores versiones de Nintendo DS.

No puedo pasar por alto una de las características más aclamadas por Nintendo, sus 3 cámaras de fotos, 2 exteriores y una interior. Las exteriores permitirán la creación de fotos en 3D, no así de video en 3D. La interior está especialmente diseñada para ser integrada en futuros juegos de la consola. La calidad de las fotos de Nintendo 3DS es inferior a la de las cámaras de los móviles punteros como pueden ser el iPhone 4 o el Samsung Galaxy S, sin embargo tampoco desentona especialmente.

Otro aspecto a destacar es la orientación de la consola hacia la



Una de las demostraciones consistió en mostrar un video de Metal Gear Solid 3. El juego que más y mejor ha logrado ofrecer el efecto 3D en la feria



conectividad sin cables, no hay entradas USB, ni mini USB, ni micro USB. Y en la consola que me han dejado, ni siquiera se podía ver el puerto por el que se insertan los juegos, de lo anclada al stand que la tenían.
El resto de botones son los típicos, ya presentes en Nintendo DS, más un botón de home, otro de acentuación de 3D, activación de Wifi, y poco más.

Las características de Hardware delatan que la potencia de la consola será muy cercana a lo visto en Game Cube, y en estas primeras demos mostradas no van muy lejos los tiros. En el cuadro anexo podéis encontrar los detalles técnicos perfectamente listados.

El efecto 3D denota especialmente profundidad en los juegos, utilizando diferentes tonalidades para acentuarlo, así como múltiples planos. Por poner un ejemplo, es como si estuviésemos viendo el videojuego a través de una ventana la cual no podemos sobrepasar. Está conseguido, aunque en muchas ocasiones se diferencias los planos en exceso y podemos notar como los personajes hacen movimientos poco naturales. Por otro lado, destacar la necesidad de adaptación del ojo de cerca de un minuto de duración, así como la obligatoriedad de mantener constantemente una distancia de unos 20cm entre la consola y nuestros ojos para poder apreciar correctamente el efecto 3D Sin gafas. Me temo que unos buenos gráficos 3D van a tener mucho que ver con el trabajo realizado por los programadores en este aspecto.

Iniciando ya el evento, decir que la azafata frente a la consola que hemos elegido comenzó a explicarnos las posibilidades del nuevo hardware de Nintendo. Mediante un menú horizontal que intentaba lucir el efecto 3D lo mejor que podía, nos explicaron las siguientes aplicaciones preinstaladas en el sistema:

Nintendo 3DS Sound:

Aplicación mediante la que podremos grabar archivos de sonido y editarlos.

Mii studio:

Aplicación donde crearemos nuestros Miis. Se podrán crear los Mii completamente a mano, o mediante una fotografía tomada por la consola. Nos creamos un Mii mediante una fotografía y los resultados no fueron todo lo buenos que yo esperaba. Finalmente enviamos nuestro Mii a otra Nintendo 3DS, para comprobar la facilidad para el intercambio de información que tendrá la nueva Nintendo 3DS.

Atrapacaras:

Minijuego que hace uso de la realidad aumentada, las cámaras, el efecto 3D y el giroscopio. En primer lugar solicita la realización de una foto del jugador. Esta cara es asignada a una especie de platillos voladores que tendremos que ir disparando, mientras el escenario se compone por lo que visualizamos mediante las cámaras exteriores. El juego nos hará rotar sobre nuestro eje haciendo uso del giroscopio para poder disparar a todos los enemigos y todo ello en 3D e intentando no despegar la consola a mas de 25cm de nuestra cara para no perder el efecto 3D. Caótico, pero también impresionante y divertido, lo que no tengo tan claro, es que una vez adquirida la primera impresión continúe siendo tan impresionante y divertido.



La nueva 3DS

CPU	2 procesadores ARM11 de 266MHz - RAM: 64MB - VRAM:4MB
GPU	DMP Pica 200 a 133 Mhz
Dimensiones externas	13.462 cm de ancho, 7.366 cm de largo, 2.032 cm de alto cerrada y un peso 230 g.
Resolución	960 x 544 píxeles
Pantalla superior	8.9662 cm, pantalla panorámica, permite visualización de efectos 3D sin necesidad de gafas especiales; con una resolución de 800x240 pixeles
Pantalla inferior	8.9662 cm, pantalla panorámica, permite visualización de efectos 3D sin necesidad de gafas especiales; con una resolución de 800x240 pixeles
Cámaras	Una interna y dos externas con 640x480 de resolución y 0,3 megapíxeles de resolución.
Sonido	Altavoces estéreo ubicados a los lados de la pantalla superior.
Detección de movimiento	Sensores de movimiento y giroscopio.
Controles	Pantalla táctil, micrófono integrado, botones frontales A/B/X/Y, + Control Pad, botones L/R, botones Start y Select, palanca analógica que permite 360° de control análogo, una cámara interna (podría variar), dos cámaras externas, sensores de movimiento y giroscopio. Barra deslizante de profundidad 3D para ajustar el nivel del efecto 3D (puede incrementar el efecto 3D, disminuirlo, o hasta desactivarlo), botón Home para volver al menú de la consola, interruptor inalámbrico para apagar dicha comunicación (inclusive mientras se está jugando), botón de encendido, puntero telescópico de aproximadamente 4 pulgadas (10.16 cm) cuando está completamente extendido.
Conectividad	Conectividad Wi-Fi IEEE 802.11b/g
Auatonomía	Batería de ion litio recargable, con duración de 3-5 horas con efecto 3D. Cerca de 8 horas sin efecto 3D.
Soporte de almacenamiento	Cartuchos NDS, Cartuchos N3DS, Tarjetas SD, Tarjetas SDHC Nintendo DS y DSI
Servicios Online	Wi-Fi de Nintendo, Nintendo eShop, Consola Virtual
Fecha de lanzamiento	25 de Marzo de 2011
Precio	250€



Cámara:

Realizamos una serie de fotos en 3D cuyo resultado no fue especialmente bueno y finalmente mezclamos mi cara con la de un compañero, dando como resultado un engendro, que divertirá especialmente a los más pequeños de la casa.

Realidad Aumentada:

Tras abrir la aplicación y colocar una de las cartas que vendrán junto con la consola, iniciaremos uno de los juegos de realidad aumentada. Lo primero será disparar a una caja que brota de la carta, una vez hacemos caer esta caja, empiezan a salir personajes de ella que cambiarán todo el decorado, ahora tendremos que ir moviéndonos con la consola para disparar a una serie de dianas, para finalmente enfrentarnos a un dragón gigante. Esta fue sin lugar a dudas la aplicación que mas me impactó, por lo bien logrado que estaba el efecto 3D y por los cambios producidos en el escenario, que casi te hacen pensar que están surgiendo en el tapete en el que has colocado la carta en un principio.

Pasamos a describir los juegos mostrados por Nintendo. Demostraciones que en el mejor de los casos duraban 10 minutos o videos que apenas nos dejaban imaginar lo que será el juego en el futuro:

Street Fighter IV 3D Edition:

Gráficamente el juego cumple, si bien los luchadores están perfectamente definidos, los escenarios carecen de muchos detalles respecto a lo visto en PS3/X360, acentuándose estas carencias al bajar el efecto 3D a cero, especialmente en cuanto a texturas se refiere.

El control con el stick me ha parecido increíblemente bueno, hasta los links con un nivel de complejidad medio salen sin problemas si ya te los conoces. Sin embargo, no me ha gustado tanto el que la consola no disponga de botones de EX (por falta de botones) y que se puedan preconfigurar combos en la pantalla táctil. Una de las posibilidades que mejor explotará este juego es la posibilidad de combatir contra otros jugadores, en cualquier lugar con conexión a internet y sin cables.

Kid Icarus Uprising:

Gráficamente de lo mejorcito de la consola. Las fases de vuelo recuerdan a Sim & punishement, salvando las distancias. Las fases a pie, con un protagonista al más puro estilo lobezno no están especialmente bien logradas, fallando especialmente la cámara y el control.

La cámara en ciertos momento girará sobre nuestro personaje perdiendo de vista a los enemigos, lo que nos cabreará bastante, pues por lo visto en la demostración no será un juego fácil de superar.

El control requiere controlar al personaje con el stik analógico, mientras apuntamos con el puntero en la pantalla táctil. Explicado así, puede no parecer complicado, pero lo es, sobre todo si no quieres tirar la consola al suelo en los momentos de mayor dificultad.

Resident Evil Los Mercenarios:

Un survival en el que el objetivo es matar los máximos enemigos posibles, los cuales disponen de una inteligencia artificial muy pobre, en el mínimo tiempo. Gráficamente no me ha sorprendido lo más mínimo, asemejándose bástante al Resident

Evil 4 de Game Cube y jugablemente, bueno...tiene que mejorar, esperemos que tenga historia, sino probablemente pasará sin pena ni gloria por la nueva consola de Nintendo.

The Legend of Zelda Ocarina of Time:

Presentaba un acabado gráfico que recuerda al de N64, pero adecuando algunos aspectos a los tiempos que corren (especialmente texturas). Se nota que va mas fluido que en la versión de Nintendo 64, pero poco mas he podido probar de este clásico con mas de 10 años que apenas ha despertado mi interés.

Destacar la demostración en forma de video del Metal Gear Solid Snake Eater 3D edition, una cinemática que enfrentaba a Naked Snake y a The Boss en una batalla cuerpo a cuerpo en campo abierto, bajo mi punto de vista, el juego que mas y mejor conseguido tiene el efecto 3D, sin olvidar que era una cinemática.

Para concluir con los juegos, decir que había para probar algunos juegos más que tuve que decidir pasar por alto debido al limitado tiempo que teníamos para realizar estas pruebas (una hora). Pro Evolution Soccer 2011 3D, Nintendogs o los videos de Paper Mario 3D y Mario Kart 3D no pudieron ser atendidos como se merecían.

Las buenas sensaciones que nos había transmitido Mercenarios han quedado deslucidas una vez lo hemos probado. Esperábamos más de Capcom que lo que ha mostrado en el Prueba y verás de Nintendo

Conclusiones:

Nintendo 3DS es una consola que no es para mí. El efecto 3D no me impresiona, los gráficos son los que llevamos viendo desde Dreamcast y jugablemente tampoco creo que vaya a aportar mucho a lo que ya conocemos, siendo la mayoría de juegos presentados, remakes de versiones lanzadas con anterioridad. Por si fuera poco, los gráficos 3D fuerzan la vista bastante, necesitando de una distancia fija para que los ojos se acostumbren a dicho efecto y siendo fácil perder la percepción de 3D. Además, aumentar el efecto 3D en demasía provoca la aparición de visibles Jaggies (dientes de sierra en los extremos de los polígonos), siendo la configuración del 3D que más me ha gustado entre un 40% y un 50%.

Por otro lado, el precio los considero muy alto (250€) para lo que ofrece la nueva consola de Nintendo. Pese a todo, estimo que la consola no venderá mal, pues aporta la novedad del 3D, tiene muchas posibilidades que, pese a que a mí personalmente no me interesen, si pueden impresionar a los jugadores me menor edad o publico más ocasional.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA



España ¿Siempre a la cola?



Cuando la gran mayoría de nuestra población recuerde el año 2010, posiblemente recordará el gran triunfo de nuestra selección deportiva de fútbol, la cual demostraba por fin al mundo tras años de penalidades, que en nuestro infravalorado país también hay gran talento en el arte del balompié

Pero un servidor, al que el deporte rey no despierta muchas pasiones, recordará este año por otro triunfo, por otra gran demostración de talento y capacidad dentro de nuestras fronteras. Un éxito representado particularmente en un título: “Castlevania Lords of Shadow”.

Y es que para mí el Castlevania de Mercury Steam significa mucho más que uno de los mejores títulos del año o la ansiada renovación de una saga moribunda. Es la demostración empírica definitiva que en España tenemos tanto talento, o más, que en cualquiera de los otros grandes países productores de videojuegos del mundo.

Porque “Lords of Shadow” es un Triple A con todas las de la ley, y es un producto patrio, de nuestra casa, de aquí... Un producto que pese a su innegable e indudable calidad, todavía sigue siendo visto como un producto menor; todavía sigue siendo prejuzgado por precisamente eso, por ser un videojuego español.

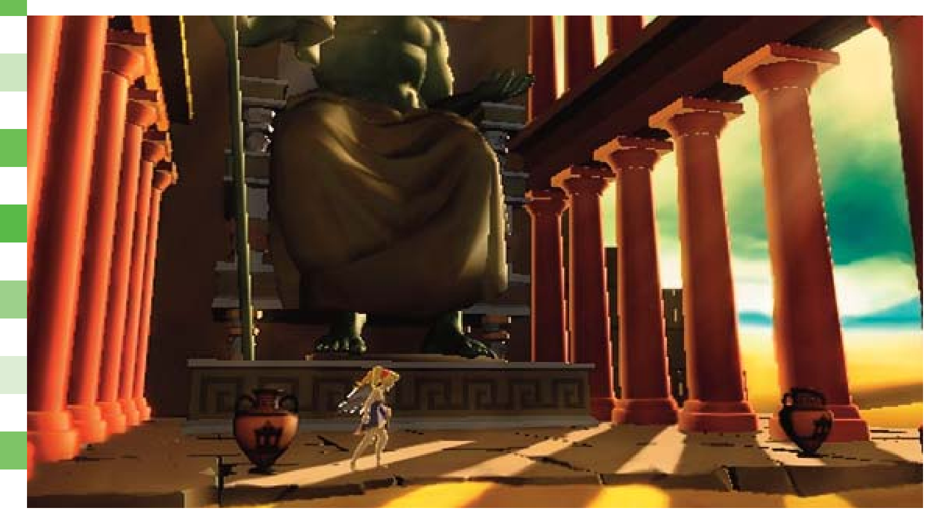
Mi intención no es entrar en un debate sobre la calidad del juego o sobre si compartir título con una de las más grandes sagas de Konami le ha hecho más daño que beneficio... Ya hay infinidad de artículos que tratan ese tema, mucho mejor de lo que podría hacerlo yo.

Pero no deja de ser cierto que efectivamente, un considerable puñado de personas ha menospreciado abiertamente el juego de Mercury Steam, únicamente por su procedencia.

Lo más triste es que la mayoría de esos recelos han surgido precisamente de aquí, de nuestro país, y es que, como en cualquier vertiente del ocio, en España parecemos disfrutar con el bochornoso arte de tirarnos piedras a nuestro propio tejado. Cine, literatura, música... No es solo propio de los videojuegos. Parecemos disfrutar cargando contra los creadores y autores de nuestro país, que no en pocas ocasiones han de llevar su origen no como un orgullo sino casi como un lastre.

Lords of Shadow ha tenido que luchar contra una criba a la que muy pocos esperaban: Su menosprecio por ser un producto de manufactura española

Nos contaba uno de los miembros de Mercury Steam en



una entrevista, como el estudio en pleno no podía entender que fueran los mismos foros españoles, sus paisanos, los que demostraran ya no solo más indiferencia, sino hasta más antipatía hacia su proyecto.

La realidad es que si ya en el extranjero es difícil que nos tomen en serio gracias a todos los clichés y convencionalismos que siempre han rodeado la Península Ibérica, que en nuestras propias fronteras parezca que disfrutemos más atacándonos, que animando y recompensando el esfuerzo y dedicación, sitúa al joven creador en una complicada tesitura.

Me pongo en el papel de estos creadores, y quiero insistir, no solo en desarrolladores de videojuegos, también en cineastas, escritores, actores, cantantes y tantos otros creadores de cultura; me pongo en su piel y me horroriza el panorama... Menospreciados fuera, pero también dentro. Un horizonte totalmente desalentador.

¿Pero qué sucede realmente dentro de España en el terreno del videojuego, más allá de los prejuicios de toda la vida? Tenemos una industria pequeña, joven, no se puede negar... Pero llena de ilusión y confianza en el futuro. Hay decenas de desarrolladoras que luchan por hacerse un hueco en una industria muy competitiva, y en el que destaca no solo el nombre de Mercury Steam...

Ahí están empresas como Péndulo, autores de algunas de las aventuras gráficas más interesantes de los últimos tiempos, la saga Runaway sin ir más lejos; como Digital Legends, punteros en el desarrollo para móvil con cosas como “Kroll” o el reciente “Battlefield Bad Company 2”; o como uno de mis ejemplos favoritos, Novarama, el estudio de Dani Sánchez Crespo, que puede contar con el honor de haber sido los responsables de mantener con vida a PlayStation Portable este último año.

Porque no os engañéis... Ni grandes nombres como “Little Big Planet” ni “Gran Turismo”; solo “Invizimals”, que ofreció al mercado algo que nadie más se atrevió a ofrecer, ha mantenido en el viejo continente a una consola moribunda en los top de ventas. Me vienen más ejemplos



a la cabeza... El gran “NyxQuest” para Wii y Steam, el “Hydorah”, un fabuloso shoot’em up al que descubrí recientemente, o a ese “Zombie Panic in Wonderland”, que ha conquistado al público japonés llegando a situarse en el top de ventas de WiiWare.

¿Es que nadie recuerda ya la Edad de Oro del Software Español? ¿Nadie recuerda aquella década de los ochenta, en que los mejores y más grandes títulos, eran desarrollados precisamente por estudios nacidos aquí? ¿Fue aquello un mero espejismo? No, aquella mágica época nos demostró algo, que el dinero, el capital, no es más que uno de los aspectos importantes a la hora de desarrollar videojuegos; pero lo es mucho más el talento, y aquí siempre ha sobrado.

¿Es el videojuego español malo? Queda clarísimamente demostrado que no. Hay talento de sobra en nuestras fronteras, y no pocos de nuestros desarrolladores han acabado por dar el salto a algunas de las más importantes empresas del mundo. España tiene dos Asociaciones de Desarrolladores de Videojuegos, solo Barcelona tiene hasta cuatro masters dirigidos a jóvenes creadores ofrecidos por universidades de prestigio, ya existen un par de grandes eventos dedicados al desarrollo digital, y se pueden contar ya en la centena el número de estudios dedicados a los videojuegos dentro de nuestras fronteras. Incluso una Academia del Videojuego Española está ya en vías de convertirse en una realidad.

España no tiene que agachar la cabeza ante ningún país del mundo a la hora de desarrollar videojuegos... Ha tenido que ser Mercury Steam la que nos lo demuestre en última instancia. Y lo que más me avergüenza es que un servidor es tan culpable como el que más... No en pocas ocasiones mientras disfrutaba de “Lords of Shadow” pensaba, tan erróneamente, “este juego no parece español”. Y me avergüenza porque es injusto hacia todos esos grandes creadores que tenemos a nuestro lado, que además de tener que luchar en un mercado tan competitivo, encima han de luchar contra nuestros prejuicios. Somos una gente peculiar. Nos gusta menospreciarnos, nos cuesta invertir en nosotros mismos, nos es difícil reconocernos los méritos...

En España tenemos muchos problemas, pero la falta de talento, de pasión, no es uno de ellos. Ha sido 2010 el año en que lo hemos demostrado, no solo en el deporte, también en el videojuego; a partir de ahora todo solo puede ir a mejor.Servidor intentará cambiar ese estúpido chip con el que vemos a los desarrolladores españoles... Porque se lo han ganado, y porque se lo merecen.

TEXTO: MARC ROLLÁN (FUNSPOT)




GTM
GAMES
TRIBUNE
MAGAZINE



GTM Opina...

Las notas en los videojuegos



Miguel Arán
Redactor de Games Tribune

Uno de los aspectos más criticados hacia los medios y hacia los analistas que en ellos ejercen son las notas con las que califican a los títulos. Un simple número que por su naturaleza es incapaz de resumir el texto del análisis, es sin duda el apartado que más polémica levanta. Triste pero cierto.

Las notas en los videojuegos siempre han tenido fama de estar hinchadas. Y hasta cierto punto es cierto si las comparamos con las de críticas de cine, o literarias. Pero no me queda otro remedio que romper una lanza a favor del gremio, y es que bajo mi punto de vista no es tan sencillo evaluar un videojuego, como lo pueda ser evaluar una película.

Una película la podemos resumir acertadamente como una historia. Esa historia puede ser buena y divertida, pero también puede ser mala y divertida. Probablemente exista más objetividad a la hora de valorar la calidad del producto, y disociarla de la diversión y el entretenimiento que puedan producir en el espectador.

En ese sentido es mucho más difícil evaluar un videojuego. Al margen de otras consideraciones lo principal de que ha de tener todo buen juego es ser divertido. Por supuesto que hay títulos con grandes historias, bandas sonoras, proezas gráficas...etc. Pero si falla la diversión de poco o de nada le servirán (FFXIII, codazo codazo, guiño guiño).

A lo que voy es que, como analista, muchas veces uno se ve en la disyuntiva de calificar un juego muy divertido pero que no destaca en ningún apartado en particular. Sería injusto ponerle una nota mediocre, ya que cumple perfectamente con su función, incluso más que un juego que pueda tener mejor acabado. Si uno se ciñe solo a los criterios medibles objetivamente puede dejar partes importantes de la experiencia jugable fuera del análisis: Un número jamás debería definir a un videojuego, debería complementar el texto y nada más.

De ahí se explica que muchas veces en videojuegos se evalúe por encima del percentil 70, porque gran cantidad de títulos son divertidos, cumpliendo su principal objetivo, aunque luego no destaquen en nada.

Con esto no quiero decir que no haya revistas y medios que inflen la nota descaradamente. Sólo reivindico que por lo general es bastante hipócrita defenestrar a un producto que te ha divertido. Aunque haya medios (que no citaré por decoro) que parecen disfrutar crujiendo títulos por el simple hecho de incrementar su "prestigio", y lo digo entre comillas porque luego lo pierden, no por la dureza de sus notas, si no por su escasa coherencia.

Pero aún a pesar y con todo, las notas tienen mucho impacto, son de lo que habla la gente. Son el apartado por el que los fanboys lloriquean y los haters "flamean" con furor. También son el motivo idóneo para crucificar al analista, sea para cuestionar su criterio o para ponerle entre el fandom y la pared.

Pero eso no es problema del analista, ni del concepto de nota. Ambos cumplen una función bien clara. Esto es únicamente problema de los que protestan.



GTM Wars: NGP o...



Una potencia bruta teórica sobrecogedora. Unas prestaciones que multiplican lo hasta ahora visto por unos cuantos dígitos en el terreno portátil. Y sobre todo muchas ganas de ver que es lo que puede llegar a ofrecer en su plenitud un sistema que debe abandonar el errático sendero con el que Sony manejó su PSP



Gonzalo Mauleón
Redactor Jefe Games Tribune

Pocos, por no decir casi nadie no se ha sobrecogido con la presentación de NGP. Muchos intuían la teórica bestia que escondía bajo su chasis. Yo desde luego que no era de esos. Tal vez por prudencia o tal vez por el desencanto que me produce ver mi desaprovechada PSP como atraepolvo, no quise oír aquellos cantos de sirena. Sin embargo lo visto desde el pasado 27 de enero me revuelve el estómago cual novicia ante su primera cita.

Si he de elegir, yo ya tengo pareja de baile para esta generación. ¿Y por qué? lo cierto es que es complejo dar una sola razón. Apenas sabemos nada de los títulos que tendrán que conformar el grueso del catálogo en los primeros meses de su andadura. Mucho se ha hablado de ports de versiones ya comerciales de PS3. Y Dios quiera que por ahí no vayan los tiros. Sony ha recibido muchos palos. Y algunos muy merecidos. Pero espero y confío en que esta vez hayan asumidos sus errores y podamos ver las apuestas que a buen seguro tienen en su mente los desarrolladores.

Pero no solo por eso. También por la turbación que me ha producido el tener la nueva máquina de Nintendo entre las manos. Tal vez fue culpa mía el haberla puesta en un pedestal tan alto. Pero el desencanto no ha podido ser mayor. No es lo que yo me esperaba. Y desde luego no me ofrece lo que yo considero justo para desembolsar los 250€ que marca su PVP. Seguro que NGP sale por un precio mayor. No lo dudo. Pero seguramente acabe pagando de verdad lo que vale, no la marca ni el merchandising de un hardware que antes de salir ya está obsoleto.

¡Pero si el 3D mola! Sí, mola. Pero a fin de cuentas yo busco una máquina que me divierta y que esté surtido de un software de calidad que a día de hoy no veo. ¿Ocarina of the Time? Lo acabé hace 12 años. ¿Mercenarios? Tampoco. Y para jugar al nuevo Layton me sobra los 3D.

Nintendo 3DS



La 3DS ya está a la vuelta de la esquina. Sus atractivos son muchos y las expectativas no podrían ser más altas. Catálogo de vértigo, pantalla con 3D sin gafas entre otras muchas cosas. Sony también ha mostrado sus cartas. ¿Quién se llevará la victoria? De momento el 25 de marzo el primer púgil se subirá al cuadrilátero



Octavio Morante
Redactor Games Tribune

Es complicado comparar a estas alturas a la 3DS con la NGP. Mientras que lo sabemos casi todo de la primera, de la segunda sólo tenemos una lista de características, un vídeo y unas cuantas imágenes. De todas maneras, con lo que sabemos hasta ahora creo que se puede ver perfectamente por donde van a ir los tiros. Ambas, a pesar de las novedades, son consolas continuistas respecto a sus antecesoras. Mientras que Nintendo ha vuelto a optar por la innovación y ha sorprendido a todos con el 3D. Sony ha presentado una consola mucho más predecible y ha apostado por potencia y más potencia.

Y, en mi opinión, ese continuismo es una de las principales ventajas de la 3DS. Mientras que los juegos de la PSP, en su mayoría, son versiones pequeñas de juegos de PS2, pocas consolas me han divertido más, con juegos que no habría podido jugar en otra consola, como DS. Y todo parece indicar que en la siguiente generación de portátiles eso va a ser igual: 3DS con juegos propios y NGP tratando de ser una PS3 de bolsillo.

Es cierto que la NGP también incorpora otras novedades en su hardware como pantalla multitáctil o touchpad en la parte trasera. Pero a la hora de la verdad apuesto a que serán secundarias y apenas tendrán uso útil (además, una pantalla capacitiva que hay que usar con los dedos me sigue pareciendo incómoda para un videojuego).

Respecto al software de 3DS, creo que aunque la lista de lanzamientos es floja en general, los que vendrán después tienen una pinta genial. Metal Gear, Revelations, Star Fox, Kid Icarus, Mario Kart, Kingdom Hearts, Ace Attorney vs Profesor Layton... Hay para todos los gustos.

¿Gran diferencia de potencia entre NGP y 3DS? Quizás, pero más había entre PSP y DS y eso no impidió que esta última cumpliera su cometido que, no lo olvidemos, es ser divertida.

Cada vez más. Cada vez mejor



Dos noticias que causan sensación por estos lares. Una pertenece al mainstream pero legitima un mercado en franco ascenso. Otra viene desde el indie pero con intenciones de conquistar el mundo. Esto es lo que vale la pena mencionar, este mes, del mercado videojugabilístico latinoamericano

Electronic Arts presentó oficialmente su estrategia de posicionamiento en Latinoamérica

"Uno de los objetivos de EA para el futuro, será que sus principales franquicias se integren a todos los dispositivos disponibles como: consolas, móviles y Facebook, para llegar a todos los consumidores", dijo Giovanni De Choudens, actual líder de negocios de Electronics Arts para América Latina, en la presentación de la agencia de Relaciones Públicas Clark Maauad y Asociados como la encargada del posicionamiento de la empresa y sus productos a escala regional.

Electronic Arts se presentó en conferencia de prensa ante los medios argentinos para dar a conocer su nueva estrategia de posicionamiento en la región, y como parte del equipo, estuvieron presentes: Jonathan Harris, gerente de Mercadotecnia de EA Brasil-LATAM; Max Morais, gerente de Ventas EA Latam; así como Paula García y Martha Luna de la agencia Clark, Maauad y Asociados.

Si bien no planea tener oficinas en la Argentina, México será a partir de ahora el centro de operaciones para mantener informada a la región. Según pude averiguar mediante fuentes directas, mantendrán un constante diálogo con la prensa especializada e, incluso, en un corto plazo, harán circular todas sus novedades para que, quienes trabajamos en la industria, podamos testearlas como corresponde. Una decisión sumamente acertada que deberían tomar todas las grandes compañías. Y los números me darán la razón.

Electronic Arts abrirá nuevas oficinas en México para atender como se merece al mercado latinoamericano. Un paso que desde aquí aplaudimos

"Para Electronic Arts, la Argentina representa un mercado muy importante –nota mental: por ejemplo, el fútbol, ese deporte de reyes, representa millones de dólares por segundo, y a no olvidarse que EA maneja la franquicia FIFA- y es por ello que emplearemos todos nuestros esfuerzos para incrementar nuestra presencia, que hasta ahora ha sido posible gracias al apoyo de los distribuidores locales y puntos de venta". Eso es lo que queríamos escuchar. Bien por EA en confiar en el gamer latinoamericano.



Nuevo formato made in Argentina: el videojuegoclip

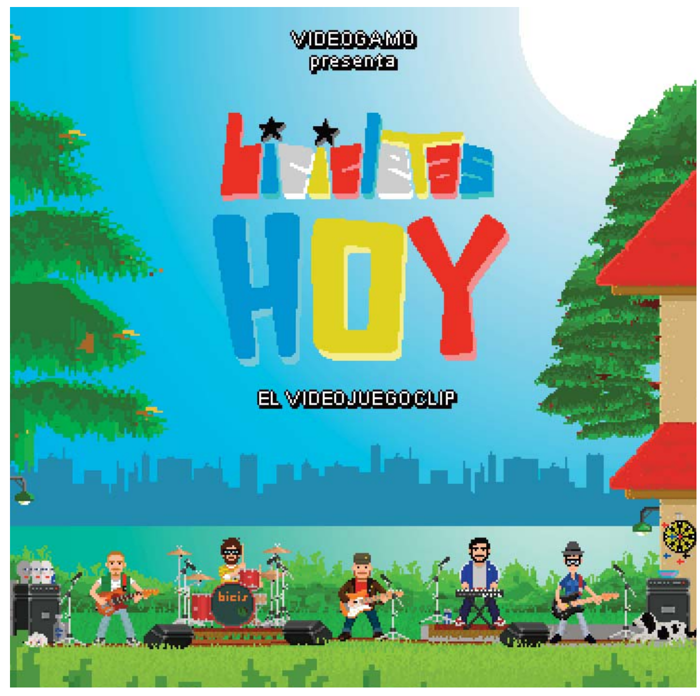
De la mano de Videogamo, desarrolladora independiente de videojuegos, llegá el “videojuegoclip”, un videojuego/videoclip diseñado para promocionar cortes musicales de forma interactiva. Inspirado en los videojuegos que ponen la música en un rock central (claro: Rockband, Guitar Hero, Dance Dance Revolution, Singstar, Beatmania, Pump It Up, Donkey Konga, Taiko no Tatsujin y siguen los nombres...), el “videojuegoclip” traslada los cánones de los videoclips a los juegos; es decir que un corte de un disco real, promocionando a una banda real, podrá jugarse durante la duración del tema. Interesante.

Siempre manteniendo como prioridad la promoción del tema y la banda en cuestión, la idea intenta transmitir una experiencia que no es posible sólo escuchando la música o sólo jugando al juego.

El primer “videojuegoclip” de Videogamo que salió a la luz es “Bicicletas – Hoy”, corte difusión del disco Quema (2009), con gráficos de píxeles y una colorida estética visual digital. El diseño del juego corrió por cuenta de Hernán Sáez, la dirección de arte es de Walter Cornás –ambos conocidos del mundillo del videoclip, fundadores de la emblemática productora indie argenta FARSA Producciones- y los efectos visuales son de Maximiliano Balestrini.

Podrán jugarlo vía Facebook en http://videogamo.com/fb/bicicletas-hoy/ o en el sitio web de la banda http://www.bicicletas.tv/

HERNÁN PANESSI
CORRESPONSAL GTM SUDAMÉRICA (BBAA)
twitter.com/hernanpanessi





El otro lado de Steam

Que de Steam se han vertido ríos de tinta tanto en papel como en prensa digital, es algo que a la vista está de todo el mundo. Sólo hace falta darse un pequeño garbeo por el cada vez más virtualizado mundo de las revistas especializadas

Para percatarse de que si bien no es del todo una plataforma joven (fue creada en el 2003 y en informática eso es toda una vida) sí está asentándose como mejor alternativa disponible y recomendable a otras. Para muestra y un botón de mi camisa, este mismo artículo. Ha sido al final, que a raíz de una serie de incidentes recientes que hemos sufrido el señor Daniel Tirador y un servidor, que he decidido darle carta blanca a este asunto, posponiendo el resto para futuros tirones de orejas.

Steam está de moda y en boca de todo el mundo. Ofertas a cada cual más jugosa que la anterior. No sólo en fechas señaladas sino también ahora mismo cada fin de semana. Una facilidad de uso pasmosa que la gran mayoría de los neófitos agradecen y que, al contrario de lo que podría ocurrir, invitan a que sin miedo, aquellos usuarios que por primera vez se sientan delante de un ordenador, lo hagan sin el menor reparo. Yo he conocido algún que otro "carcamal" que al final ha terminado comprándose el Plants vs Zombies para matar el tiempo entre cafés. Ya no hay excusa para decir aquello de "Es que yo no sé instalarlo. No sé cómo se actualiza. No sé..." Cualquier persona por negada que se vea para la informática, puede hacer uso e incluso abuso de una plataforma como Steam. El elitismo de los videojugones de compatibles es algo que aunque no nos guste a los más viejos del lugar, forma ya parte del pasado.

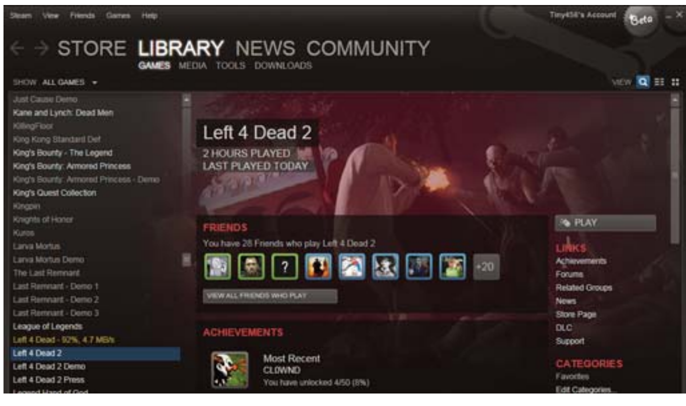
No todo es oro lo que reluce. Si bien Steam oferta una cantidad ingente de titulos con descuentos, profundizando uno se lleva severas sorpresas

Es difícil rivalizar con un sistema que cuando menos te lo esperas, te sorprende con una rebaja brutal de hasta un 75% o más en juegos de sobrada calidad, haciendo que uno pueda ha-

cerse con todo un pack sin apenas gastarse lo que un fin de semana te llevarían un par de cervezas o tres aguas. Es casi sobrehumano resistirse ante una oferta de este tipo, máxime si son varios de tus amigos quienes juegan cada fin de semana a un título de rabiosa actualidad. Como apunte mi propio ejemplo. No tenía ni mucho menos pensado en su momento comprarme el archiconocido revienta zombies Left 4 Dead, pero estaba harto de que las conversaciones vía Msn o Facebook corrieran a cargo de lo sucedido en las partidas. Así que, y esperando una de sus ofertas al final me hice con él. Yo, detractor del formato digital y muy reticente al hecho de pagar por humo y no por su dvd+caja+manual, estaba gastándome los cuartos en algo etéreo. Pero si quieres te unes y sino… te lo pierdes.

De todas formas y de no ser algunos precios, nadie se pensaría ni lo más mínimo cuál sería la ventaja respecto al sistema tradicional. Si es que tiene alguna excepto desde la comodidad de tu sofá/cama/sillón. ¿Alguna más? Comodidad, nada más. Y si hay otra permitan que lo dude. Empezamos:

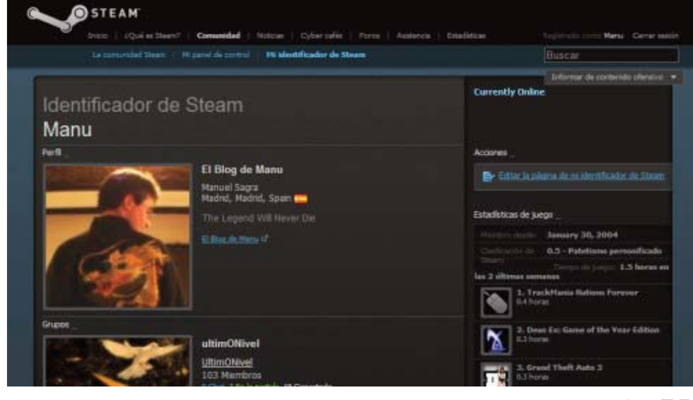
Steam te permite descargar cómodamente y a veces sin pensar que la Visa puede estar echando humo (sobretodo para los más jóvenes), cualquiera de los juegos ofertados. Que si bien no están todos los del mercado, sí dispone de una amplia gama de ellos. Todo a un simple click, o unos cuantos, apenas sin despeinarse. Si eres de los que poco tiempo y pocas ganas tiene para acercarse a la tienda de marras cada fin de semana, este es tu sistema favorito. Ahora que, si

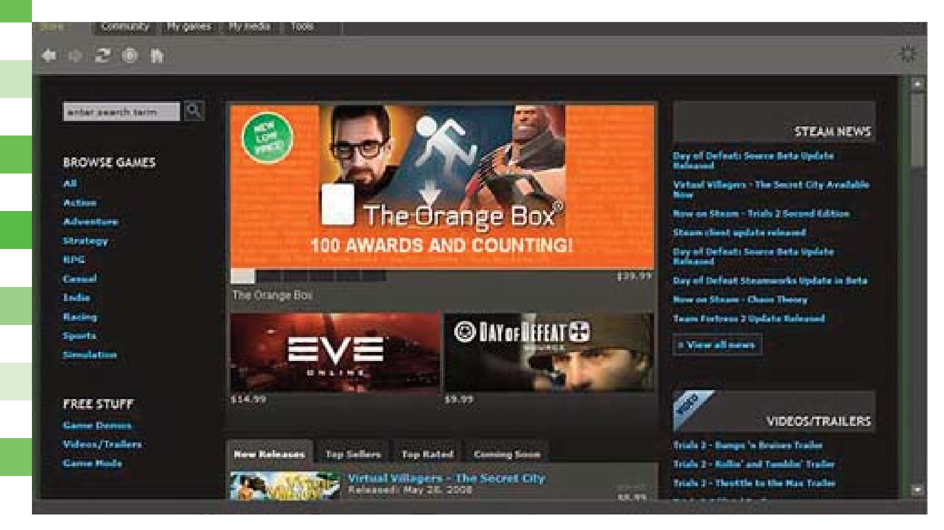


simplemente lo haces por vagancia o por convicciones erróneas… entonces amigo, estás perdiendo dinero y algo tan bonito como es el ir de compras.

Uno si rebusca bien en una gran ciudad puede incluso hasta toparse con viejas granadas de la Guerra Civil, pero para eso hay que buscar. Y lo mismo pasa con los videojuegos. Hasta el establecimiento más cutre acaba teniendo en una de sus estanterías, mugrientos y repletos de polvo, gran parte de los títulos pasados. Si de lo que se trata con las descargas digitales es que desaparezca el mercado de segunda mano. Y por triste que sea, lo está consiguiendo. Así que si uno se pregunta por qué justamente ahora y desde un tiempo a esta parte, resulta tan complicado encontrar juegos devaluados en stock, es simplemente porque la mayor parte de las desarrolladoras se han apuntado al carro de la descarga digital. Una lástima.

Lo más absurdo es el hecho de que no son pocos los títulos recién horneados que valen tanto o más que su homónimo, si es que lo hay, en formato físico. Es increíblemente complejo meterse en la cabeza de alguien que, y muy en su derecho por otra parte, cree que le hace un favor a la industria. Cuando de este modo los únicos beneficiados son quienes se ahorran costes de transporte y distribución. El resto, los humildes usuarios somos por descontado quienes salimos perdiendo. Y es gracioso ver cómo muchos de estos compradores compulsivos se molestan cuando les “recriminan” en cierto modo





el que hayan gastado casi 50€ en algo invisible. Está claro que cada uno es libre de hacer lo que quiere con su dinero. Pero tratemos de ser menos egoístas y pensar un poquito en los demás. A todas luces se ve el rumbo que lleva esta industria, y si aún por encima les damos palmaditas...

Por otra parte y aludiendo a la, seguimos con la única ventaja, la comodidad de que uno no tiene que pararse a pensar en si ha salido o no el consabido parche de turno que soluciona un sinfín de errores en un juego "legal" inacabado. Una moda ya necesaria, que ha conseguido que incluso cuando un juego no dispone de alguno de estos, nos da la sensación de que los desarrolladores han abandonado el juego o que simplemente, tiene que estar escondido por alguna parte de Google.

Así, sin preocupaciones. El juego ya instalará lo que quiera por tí. Sin pararte a pensar que posiblemente algunas decenas de megas no sean necesarios para el juego, sino una retahíla inmensa de spywares y otros que la buena compañía ha decidido incluir para tenernos si cabe, todavía más vigilados de lo que ya estamos. Me sorprende ver cómo a la gente le parece poco importante que Steam publique y sepa, con quiénes jugamos, cuánto tiempo lo hacemos y en qué momento. Que nadie se alarme pero no me extrañaría nada que incluso grabaran las conversaciones vía chat que muchos mantenemos. Ojito con lo que se cuenta.

Pero vamos con el punto fuerte de Steam y al que muchos deberéis de echarle más de un ojo. Y no me refiero al tremendo online sin complicaciones del que hace gala. Es magnífico, lo reconozco. Es como crearse una gigantesca red Lan (vuelve por favor) sin mover un dedo nada más que para pulsar el ratón. Me refiero a las ofertas en juegos retro. Títulos muy difíciles o casi imposibles de conseguir por los medios acostumbrados que no sean Ebay y derivados. Un vistazo a la lista de juegos menores de 5 € y allí los tienes. Algunos súper inflados en su precio. Tal cual estaban como antaño. Tal cual... pues sí...

Lejos de lo que uno pudiera pensar y en estos tiempos que corren. Steam no añade más soporte para estos juegos antiguos que el uso de DosBox, un conocido emulador del viejo sistema operativo MsDos con el que muchos de la vieja escuela trasteábamos todo aquello que nos



llegara a las manos. ¿Alguien recuerda el clásico Arj?

Y lo hace tan bien, que es aquí cuando surge el verdadero problema. Imaginaros por un momento un usuario no avanzado que un buen día decide rememorar glorias pasadas comprando cualquiera de los clásicos ofertados. Incrédulo observa que dicho título y tal como reza en el anexo del juego en Steam, este viene en castellano y por si fuera poco tiene multijugador. Otra ocasión para volver a machacar botones como antaño y saber si es verdad eso que dicen de que ha perdido con los años.

No es la primera vez que ingenuo, adquiero un título leyendo que esta en castellano e incluye multijugador. Y el que vengas detrás que arree

Estupefacto, te encuentras con que la publicidad de la que hace muestra Steam, parece tal cual sacada de una plantilla genérica. Ni castellano ni multijugador. Si a eso le sumamos el hecho de que DosBox es un emulador creado por terceros (del cual desconozco si han sacado alguna nueva versión en años) y de que no dispone de soporte ni siquiera en la mencionada Steam, siempre y cuando algún buen samaritano forero decida poner sus impresiones tal cual estoy yo haciendo ahora.

Así y a bote pronto, uno se da de bruces con algo con lo que pretendía pasar un buen rato. Errores de pantalla y salidas a escritorio según los sistemas por culpa del propio emulador. Nula aparición de la opción multijugador en la mayoría de los casos y un cabreo creciente porque te han vendido algo que no es ni por asomo lo que debería. Y claro, una cosa es que ni te lo nieguen, pero otra muy distinta es que te lo cuenten y al final quede en nada.

Pero como todo en esta vida tiene solución, o al menos se deja intentarlo. Uno que ya es un poco diablo en estas lides decide mirar todos y cada uno de los archivos. La sorpresa es mayúscula cuando descubrimos que todo el buen saber de Steam se reduce, en el caso de los juegos retro, a una absurda y burda llamada al emulador por medio de un fichero .bat. Creedme cuando digo que al final cada uno de los juegos retro que tengo están mejorados, con su multijugador a través de Steam y que dejan atrás el mal sabor de boca que en un principio me dejaron. Pero no todo el mundo está dispuesto, por cabezonería, falta de tiempo o por lo que sea, a indagar en los archivos tratando de modificarlos. Es como si te compras un coche y recién salido del concesionario decides tunearlo y llevarlo al taller porque no te acaba de convencer su funcionamiento. Pues esto no es lo mismo pero sí parecido.

De todos modos y aun con estas taras en su desempeño. Steam sigue siendo una buena plataforma, que no es más que eso, un lugar de esparcimiento y un medio para un fin que son los videojuegos.

DANI MERALHO



Hablamos con:
Tulio Adriano Cardoso

A finales del pasado mes de diciembre, la espectacular primera edición de Pier Solar salió de fábrica en dirección a todos aquellos jugadores que tuvieron la paciencia de reservar el juego con dos años de adelanto. Hoy, con una segunda edición ya fabricada y con nuevos y ávidos jugadores ansiosos por echarle el guante a su copia, entrevistamos a Tulio Adriano Cardoso, jefe del proyecto Pier Solar

GTM - Hola, Tulio, y gracias por responder a nuestras preguntas. Antes de nada, para los que no estén al tanto, cuéntanos cómo nació WaterMelon y cuál es exactamente tu cometido como cabeza del grupo.

Watermelon nació no mucho antes de la salida de nuestra primera demo. Por aquel entonces éramos “Evermind Development”, y aunque ese nombre me parecía bastante más chulo que el actual, Fonzie pensaba que era “demasiado serio”, carente del enfoque creativo que intentábamos expresar. Surgió WaterMelon (sandía) y después le añadimos “juicy development” (desarrollos jugosos).

Yo gestiono la mayoría del proyecto y los recursos. Fonzie es el director creativo y coordinador de diseñadores. También se ha encargado de todo el proceso de producción y envío.

GTM - Como ya sabemos, Pier Solar empezó como un proyecto entre amigos allá por los fotos de Eidolon’s Inn. Pero, ¿por qué un RPG? ¿Por qué la idea de combinar Mega Drive y Mega CD? ¿Y a qué vienen esos nombres tan raros para los personajes?

Un RPG permitía el tipo de interacción graciosa entre los personajes que buscábamos en aquel momento. Dichos personajes iban a ser miembros del foro, creadores de emuladores, y el género era el favorito de la mayoría.

Sobre los nombres... No son raros en el mundo de Pier Solar. Carlos, sin embargo, sí que sería un nombre raro.

GTM - ¿Cuánto crees que tardaría un aficionado, que se quiera meter en el mundillo del desarrollo retro, en aprender lo esencial para desarrollar para Mega Drive?

El tiempo depende de la habilidad y dedicación del que aprende, pero yo diría que a alguien decidido a aprender le bastarían 6 meses para entender lo básico y desarrollar esas habilidades. En Internet hay material excelente, con ejemplos y demás. Al final es sólo cuestión del tiempo e interés que tengas.

GTM - ¿Cuál dirías que fue la limitación (de hardware) más frustrante que tuvisteis que afrontar cuando desarrollabais Pier Solar?

Lo más frustrante para mí fue lidiar con la limitación de me-





moria y de colores.

GTM - Durante los años que llevó crear el juego, seguro que hubo momentos en los que tuvisteis ganas de mandarlo todo a freír espárragos. Cuéntanos alguno. Somos así de cotillas.

Creo que los peores momentos fueron cuando nos dimos cuenta de que ni siquiera con unos cuantos artistas gráficos podíamos desarrollar todo el pixel-art lo suficientemente rápido como para sacar el juego en menos de 5-8 años... y encontrar un buen “pixel-artist” a estas alturas es como ser buscador de oro... Son cada vez más difíciles de encontrar, aunque les pagues y demás.

Llegados a cierto punto teníamos que decidir que queríamos seguir adelante o devolver el dinero. Fueron momentos duros, pero nuestra pasión y las ganas de terminar el juego ganaron y por fin lo tenemos en la calle.

GTM - Decidisteis traducir el juego a francés, alemán, portugués, español y japonés. ¿Teníais le personal adecuado para la traducción desde el principio? ¿Por qué se acabó descartando el japonés?

Teníamos miembros que hablaban todos esos idiomas, excepto el japonés. Pensábamos que podíamos hacerlo nosotros pero pronto vimos que necesitábamos profesionales, que afortunadamente encontramos. Con el japonés fue diferente. Los pocos usuarios que se ofrecían no eran nativos, incluso algunos eran del tipo “Un amigo mío está casado con una chica de padres japoneses”. No suena muy fiable, ¿verdad? Así que a la hora de elegir si sacrificar esa traducción o la calidad, preferimos conservar esta última, y adiós japonés.

GTM - Pier Solar ha tenido mucha difusión tanto antes como después de su salida, y ya cuenta con algunas “reviews” bastante buenas (una de ellas en esta misma revista). Pero queremos saber tu opinión. ¿Qué dirías que es lo mejor del juego? Y







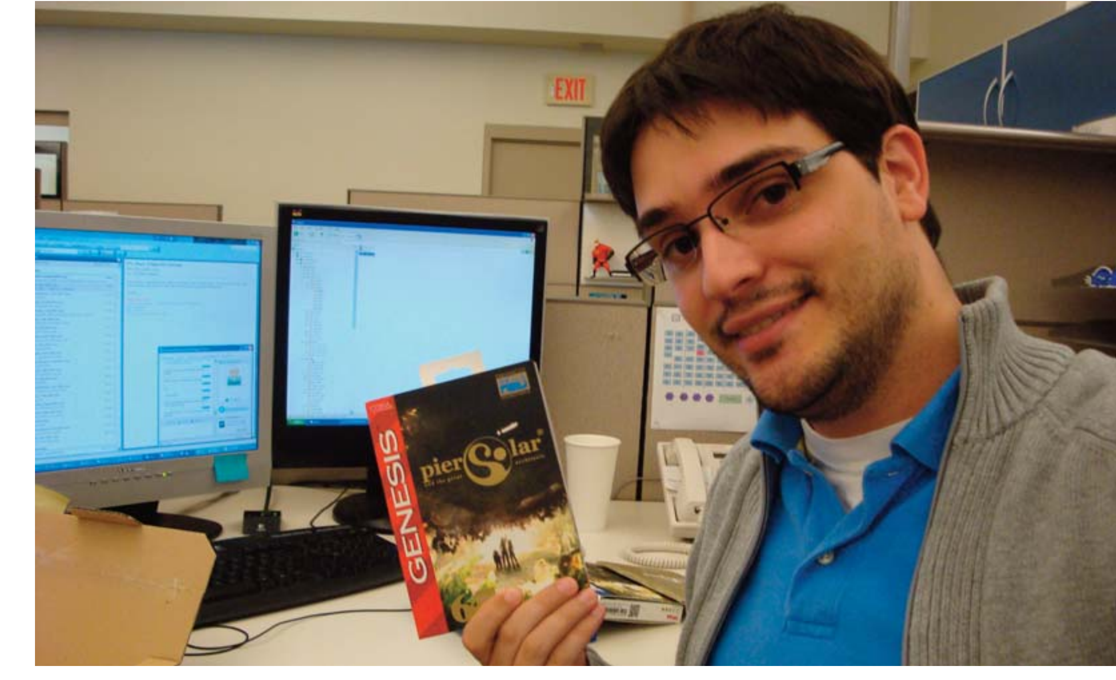
si pudieras volver atrás, ¿hay algo que habrías hecho de forma distinta?

Creo que nuestro juego es más de lo que al principio estaba pensado, pero obviamente algo menos de lo que podría haber sido. Hay momentos muy buenos en el juego, lugares, misterios… escenas emotivas que se han quedado grabadas para siempre en mi memoria. Pero también tengo que aguantarme con algunas decisiones que hicimos, cosas que hubo que quitar para ahorrar tiempo o recursos y terminar el juego de una vez. Si pudiera volver atrás y cambiar algo, sería relacionado con el argumento, para poder incluir partes que eliminamos y que atarían cabos sueltos. Pero estoy orgulloso de nuestro trabajo tal como está, al margen de todo eso.

GTM - Pier Solar se ha agotado, luego puesto a la venta otra vez en la nueva “edición reprint” y otra vez agotado. ¿Cuándo empezáis a aceptar pedidos de nuevo? ¿Qué podemos esperar de esta “reprint”?

Estará disponible en marzo, aunque Fonzie es el que tiene todos los detalles. La edición reprint no es inferior en ningún aspecto a la original. La diferencia básica es que viene en caja de plástico en vez de en la de cartón, pero se fabrica con los mismos controles de calidad, el mismo cuidado y atención que pusimos en la primera edición. El juego en sí está sin retocar.

GTM - Los que han probado el juego, sea para analizarlo o no, comparan Pier Solar con títulos como Phantasy Star, Final Fan-



tasy y otros, para bien y para mal. ¿De dónde vino la inspiración para el argumento y, más específicamente, el diseño de enemigos?

Mis principales fuentes de inspiración fueron juegos como Chrono Trigger, la saga Phantasy Star, Shining Force II, Wild Arms y Albert Odyssey.

Sólo te puedo hablar del argumento, que es mi campo.

10. Ahora en serio, queremos saberlo. ¿Vais a convertir Pier Solar a otras plataformas al final o no? Personalmente, me encantaría ver una versión en Dreamcast, pero hemos leído que había planes de sacarlo en Xbox Live en algún momento. Venga, ¿qué hay de verdad en esto?

No estamos trabajando en ello, y yo diría que es mejor centrar nuestros limitados recursos en cosas nuevas en vez de exprimir Pier Solar una y otra vez. Yo aún tengo planes de convertir Pier Solar a plataformas modernas pero por ahora no es algo que tenga prioridad.

GTM - En otro orden de cosas, ¿ofrecerá WaterMelon servicios de producción/distribución a otros desarrolladores independientes?

Es una idea factible, no creo que haya ninguna objeción. No obstante, esos juegos tendrían que cumplir con unos niveles de calidad. Dicho de otro modo, tienen que ser "juicy" (jugosos).

GTM - Ya que nos movemos en Mega Drive, ¿cuáles son tus 5 juegos favoritos para la 16 bits de Sega? Sí, sólo 5.

Uf, tío... ¿sólo cinco? Me resulta difícil hacer una lista más o menos justa así, pero lo voy a intentar, aunque sin orden de preferencia. Serían Phantasy Star IV, Shining Force II, Sonic 2, Thunder Force IV y Pulseman.

GTM - Por último, pero no menos importante, ¿hay planes de una secuela para Pier Solar o preferís crear algo totalmente desde cero otra vez? ¿Qué género os interesa más, como desarrolladores?

Yo voto por crear desde cero y en un género que no sea RPG. Creo que aún tenemos mucho que mostrar y otro proyecto tan largo no sería la mejor forma de hacerlo. Cualquier género me vale, dependiendo únicamente de a cuál podríamos dedicarnos de forma más eficiente en este momento. Tal vez una fusión de géneros, tal vez un género nuevo, ¿quién sabe? Sólo hay algo seguro, y es que será jugoso.

GTM - Suena bien. Creo que eso es todo por esta vez, Tulio. ¡Gracias por tu tiempo!

Gracias a ti, Carlos, por esta oportunidad.■

No olvides visitar nuestra web regularmente para ponerte al día en el mundo de los videojuegos y participar en nuestros

CONCURSOS





Ganadores del concurso Marvel Vs Capcom 3:

Xbox 360: Sergio
PS3: Patxi1980
Ed. caja metálica y cómic de Xbox 360:wicky_507
Ed. caja metálica y cómic de PS3: Fco J Jimenez

L.A. Noire

Rockstar sigue apostando fuerte

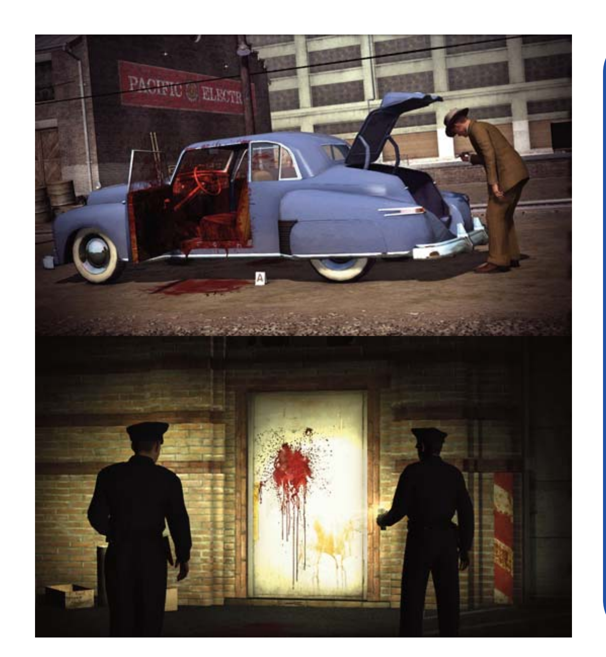
Mi nombre es Cole Phelps, y soy un héroe de guerra. Luché en la batalla de Okinawa durante la Segunda Guerra Mundial, donde tuve que hacer cosas de las que no estoy nada orgulloso

Mi pasado me atormentará durante toda mi vida, eso es algo innegable, aunque gracias a él y a la Estrella de Plata que me concedieron por mi valor, ahora soy un investigador que colabora con la policía de Los Ángeles resolviendo casos de todo tipo.

El cuerpo de LAPD está convencido de que puedo ayudar a limpiar su reputación, todo gracias a la fama que me he labrado con la maldita guerra. Ellos confían en mí, y yo no voy a decepcionarlos: pienso hacerme cargo de todo el crimen que ahoga las calles de esta ciudad. Es mi deber,



El juego hará gala de una ambientación sobrecogedora. Los Ángeles de mitad de siglo pasado no era lo que se dice un paraíso terrenal



Rockstar y 2K tienen la fórmula de la generación

Si bien su franquicia estrella sigue siendo GTA, han logrado trasladar la fórmula a otros ambientes. Si bien no calcándola como en Red Dead Redemption, sí que ha sido una fuente clara de inspiración primero en Mafia II y ahora en L.A. Noire. Y este hecho ha traido consigo una curiosa circunstancia, el mayor rival de éste va a estar en su propia casa. Aunque visto lo que promete uno y habiendo culminado lo que ya nos ofreció el primero meses atrás, la aventura de Michael Phelps supera con bastante amplitud al juego de 2K Cezch.

¿verdad? ¿O acaso lo hago por algún otro motivo?

No es momento de pensar en ello: ha llegado un caso a la unidad de tráfico, justo donde me acabo de instalar. Me vendrá bien: si lo resuelvo, puede que me promocionen a investigaciones más importantes. Igual me ascienden a la unidad de homicidios... No, eso no llegará tan pronto. Tal vez me pongan al cargo de un equipo contra el narcotráfico. Eso tiene más sentido. Poco a poco, Phelps: ya iremos subiendo de categoría. Ahora no hay tiempo que perder: toca ponerse al día escuchando los detalles de la misión.

Parece que el caso recibe el nombre en clave "el ídolo caído". Me pregunto por qué será. Ahora eso da igual. Sé que se trata de un accidente de tráfico en el que una actriz famosa y una chiquilla han estampado en una valla publicitaria el vehículo en el que iban montadas. Parece que se las ha encontrado drogadas, por lo que probablemente todo haya sido un grave percance resultado de una conducción nocturna en estado ebrio por parte de la mujer adulta. Vayamos a la escena del crimen, aquí no hay nada más que hacer.

El viaje ha sido corto... si es que se le puede llamar siquiera un viaje. El accidente ha ocurrido esta misma madrugada justo enfrente de la comisaría, por lo que nada más subir la colina que cada día vemos desde la sala de reuniones ya hemos podido ver el desastre. No hay víctimas mortales, aunque por lo que me comentan mis compañeros que ya estaban aquí horas antes, a la niña se la han llevado al hospital. Luego iré a interrogarla, pero antes quiero buscar pistas por aquí algunas pruebas que me ayuden a esclarecer el caso y a interrogar a las dos víctimas.

Veo el coche estrellado en la valla. Seguro que puedo encontrar algo de interés ente todos







En la línea de lo que nos tiene acostumbrados Rockstar, no escatimará en recurrir a mostrarnos los hechos de la forma más cruenta y realista

esos escombros. Vaya, pero qué tenemos aquí... ¿Una figura que obstruye el acelerador? Así que después de todo, esto no ha sido un accidente... ¿Y esto? ¿Unas braguitas de niña escondidas dentro de un bolso? ¡Y están rotas y manchadas! Mierda, este caso esconde mucho más de lo que parece... Tengo que ir a sacarle información a la conductora drogada.

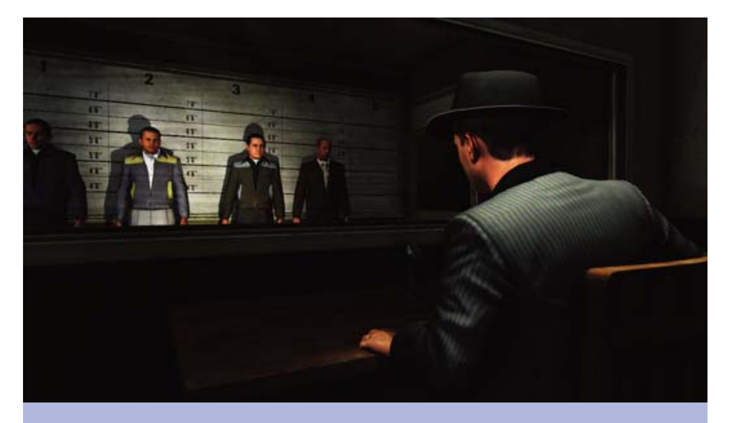
Parece que sigue algo confusa por los efectos de los estupefacientes... o lo que sea que hayan usado para dejarla en este estado. De todas formas, está lo suficientemente centrada como para poder contestarme. Le haré unas preguntas, aunque sacarle la información no parece que vaya a ser fácil.

Ha intentado mentirme, y por si fuera poco, también ha flirteado conmigo. Diablos, se nota que tenía algo que ocultar... Por suerte, soy capaz de reconocer cuándo una persona dice la verdad, oculta algo o directamente miente. Y es que soy un experto en intimidar y reconocer expresiones faciales. El contexto de lo que comentan también ayuda en ocasiones, por supuesto.

Así, cuando me ha dicho la verdad, simplemente la he creído. Cuando me figuraba que ocultaba algo, la he presionado para que me lo contara. Finalmente, si sabía que me estaba mintiendo, simplemente he tenido que mostrarle la evidencia de que era así. Las pruebas que he ido recopilando siempre ayudan a desenmascarar las mentiras. Menos mal que siempre anoto todas estas pruebas, declaraciones e incluso información de los lugares de interés relacionados con el caso en una libreta, que siempre me acompaña y a la cual puedo acceder siempre que lo requiera.

Fantástico: tengo un nombre, y también la declaración de la mujer que me ha asegurado que a la pequeña la han violado. Creo que va siendo hora de ir al hospital a ver cómo está la pequeña.

Mi compañero en el caso y yo nos dispusimos a acercarnos al hospital con el coche, y como no sabía exactamente cómo llegar hasta allí, le pedí que me fuera



Aunque está estructurado en casos, desde Rockstar han apuntado que no serán pocas las sidequests que nos encontremos

dando indicaciones. Es genial tener a alguien que te guía. Minutos más tarde, y tras un paseo tranquilo, llegamos al hospital, donde tuvimos que interrogar a la chica y presionarla para que nos contara que, efectivamente, a la niña la maltrataron sexualmente. El autor resultó ser el productor de unos estudios, el cual abusó de la niña ofreciéndole a cambio un papel para la última película en la que estaba trabajando, en la que por ahora simplemente estaban metidos en el reparto de papeles. Pero... ¿quién cubriría un caso de violación de menores con un intento de asesinato? Aquí hay algo que no encaja...

Podrás descubrir cómo termina el caso en "L.A. Noire", el juego que Rockstar tiene previsto lanzar el 20 de mayo en tiendas. Con la colaboración del Team Bondie, la compañía está realizando un juego que, como habréis apreciado, es pura novela negra. Y lo más duro de todo esto, es que las historias que vamos a vivir en el título están todas basadas en hechos reales.

Y es que la ciudad de Los Ángeles que han recreado está inspirada en la urbe de 1947: una metrópolis con el índice más alto de criminalidad que haya tenido en toda su historia. Este hecho venía de la gran huella que había marcado la Segunda Guerra Mundial, de la cual habían pasado tan sólo un par de años.

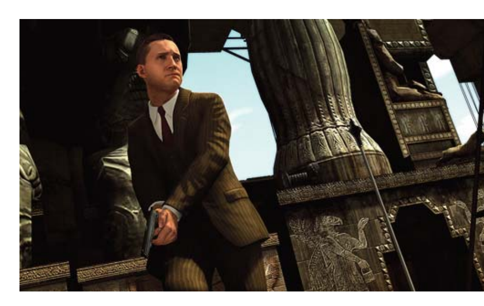
Uno de los aspectos jugables clave del título serán las investigaciones, que funcionan tal cual os ha contado Phelps de primera mano en la historia de arriba. Sin embargo, no todo el juego se reducirá a ellos, sino que también tendremos que buscar pistas por los escenarios del crimen, realizar persecuciones con coches, o incluso vernos implicados en tiroteos o peleas cuerpo a cuerpo. Todas estas situaciones fluirán y casarán perfectamente con el desarrollo de cada capítulo, de modo que nos sentiremos como si estuviéramos ante una serie de televisión magistralmente di-



Asumiremos el rol de Michael Phelps, un antiguo héroe de guerra reconvertido en miembro de la policía de Los Ángeles











rigida.

Si bien la duración de la historia principal del título parece ser muy larga —un caso puede durarnos tranquilamente toda una tarde—, ésta se expande aún más gracias a misiones secundarias de las que seremos avisados por radio mientras estamos en nuestro vehículo: asaltos a establecimientos, maltratos y otras situaciones de las que podremos decidir hacernos cargo o simplemente dejar a otros agentes.

Aunque no sólo la policía podrá contactar con nosotros, sino que Phelps también podrá llamarles para pedir ayuda gracias a los teléfonos y cabinas que hay por toda la ciudad de Los Ángeles. Así, si estamos pendientes de los resultados de la policía científica, bastará con que les llamemos para saber si ya disponen de nuevos datos para nuestra investigación.

También os quiero remarcar el especial ímpetu que han puesto en el apartado técnico y en los detalles. Las expresiones faciales y los movimientos de los personajes han sido capturados y plasmados tal cual en el juego gracias al Motion Scan y al Motion Capture, que han sido usados de una forma muy distinta, permitiendo que las actuaciones de los actores hayan sido recreadas en el juego con el más mínimo detalle y gesto.

Pero la cosa no acaba ahí, ya que si los personajes están tan logrados, nada tiene que envidiar la ciudad, de la que se han construido ocho millas que ubicarán toda la inmensa trama del juego. La navegación por la inmensa Los Ángeles es muy libre, y no nos será necesario visitarla toda para terminar el título. De hecho, habrá puntos que no visitaremos según hayamos reali-

Los orígenes están en Londres

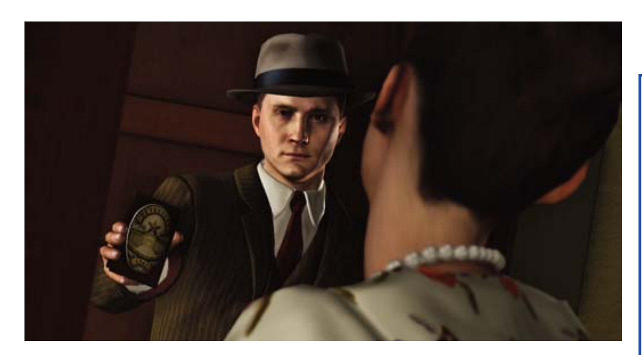
Esta afirmación tiene su razón de ser. Aunque Team Bondi sea un estudio australiano de reciente fundación (2005), quien está al frente de él no es ningún neófito. A muchos tal vez no les suene aún el nombre de Brendan McNamara, pero si decimos que fue en su momento el director de desarrollo de Team Soho, la cosa ya comienza a esclarecerse un poco más. ¿Y qué podemos encontrar en el haber de este estudio? Un juego que en su momento fue anunciado como una de las banderas del catálogo de PS2, que no es otro que The Getaway.

Para resolver los casos, deberemos comportarnos como auténticos sabuesos...











... e incluso saltarnos la delgada línea que separa lo legal de lo que no lo es. ¿Pero acaso el fin no justifica los medios?

zado unas acciones u otras en cada caso.

Y es que si hay algo que también sorprenda del juego (de hecho, dudo que haya algún punto que no lo haga) es la clara estructura de todos sus acontecimientos, que han sido distribuidos en el tiempo y que podremos perdernos si no vamos al lugar correspondiente a su debido tiempo. Además, el realizar ciertas tareas en pos de otras, o el simple hecho de hacer bien o mal un interrogatorio o de haber encontrado o no una pista, hará que nuestras opciones de desplazamiento sean mayores y que nuestro rumbo y direcciones sean distintas.

Todo lo que sepamos de un caso nos abrirá puertas a nuevas preguntas para los interrogatorios, nuevas localizaciones a visitar y nuevas posibilidades de enfocar un caso que siempre tendrá, de alguna manera, resolución. Porque en L.A. Noire, como en cualquier caso, cuanto más sabes más cerca estarás del final correcto.

Valoración:

Me gustaría concluir intentando resumir lo que, en esencia, es el nuevo título de Rockstar. L.A. Noire es una novela negra estructurada por capítulos con Cole Phelps como protagonista, que no escatima en mostrar la crudeza de la época más oscura de la ciudad de Los Ángeles. Nuestro deber será investigar, y para ello tendremos que hacer todo lo que un detective y agente de policía deben hacer para llegar al fondo de cada caso. Una gran ambientación, un guión sublime y el saber hacer al que nos tiene acostumbrados la compañía cierran un juego que rompe con todo lo visto y que uno ya tiene en su lista de imprescindibles.

TEXTO: MARC PLÁ

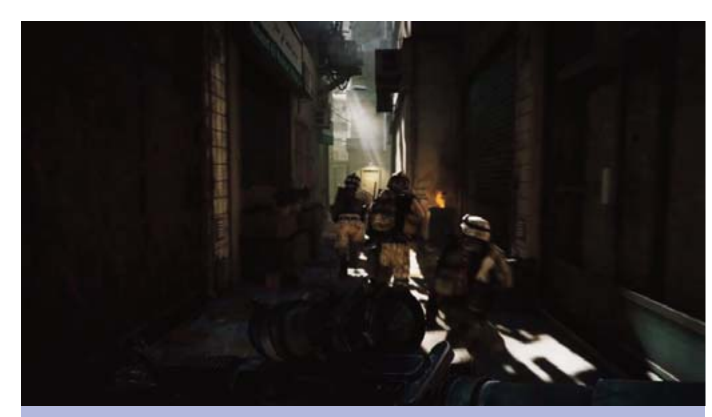
Battlefield 3

Destrucción 2.0

La tercera entrega de la saga de DICE ha sido confirmada. El clásico de los shooters online se actualiza tras dos spin-off con el objetivo de recuperar su trono. Sus armas: Frostbite 2 y un completo modo multijugador

Tras más de un año de rumores Electronic Arts anunció oficialmente hace unas semanas Battlefield 3, la tercera entrega del exitoso shooter creado por DICE y con el que esperan superar a Call of Duty, sino en ventas, en crítica.

Durante estos días la compañía ha publicado los primeros detalles de este esperado título, como las características de su motor gráfico, el escenario donde transcurre la acción, información acerca de su modo multijugador... Detalles que han llegado con cuentagotas que consiguen au-



La iluminación ha sido uno de los elementos más a tener en cuenta a la hora de desarrollador Frosbite 2. El resultado se nota en cada escenario

mentar el "hype" de los jugadores.

Uno de los objetivos de EA con este título es recuperar la primera posición en el género de los shooters. Para lograr su objetivo la distribuidora tiene Bulletstorm y Crysis 2 en la primera mitad del año para allanar el camino a una de las míticas franquicias de los shooters online y considerada por muchos como la más innovadora en la variante multijugador.

Aunque desean superar al título de Activision, desde DICE han asegurado que se mantendrán fieles al estilo que les caracteriza, algo que seguro agradecerán sus fans.

Veamos algunas de las características de esta tercera entrega:

Frostbite 2

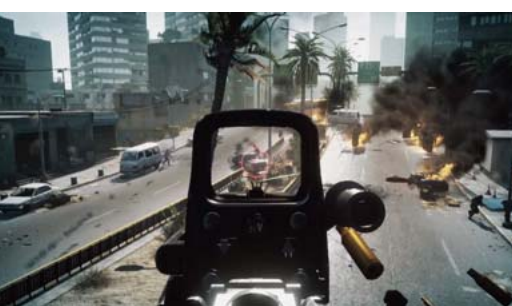
Uno de los pilares de Battlefield 3 es la utilización del poderoso Frosbite 2, la nueva versión del motor gráfico utilizado en Bad Company, los spin-off lanzados para consola y que según DICE desarrollaron para probar el comportamiento de la primera versión del engine en estas plataformas.

La primera versión del motor dejó claro que uno de sus puntos fuertes es la destrucción del escenario, una cualidad que sin duda da más vida al juego, tanto en el modo para un jugador como el online. Frostbite 2 no se queda atrás y llevará la destrucción del entorno a un nuevo nivel. "Destrucción masiva", así lo definen en EA. El jugador podrá derribar edificios mucho más grandes y de forma más realista. Ésto, junto al sentido de la escala que ofrecerá y el audio dinámico, conseguirá una mayor inmersión del jugador.

DICE "copia" a sus compañeros de EA Sports y ha utilizado la tecnología ANT para la caracterización de los personajes, lo que aporta una mayor realismo en las expresiones y movimientos de los mismos. Un claro ejemplo son las últimas entregas de la saga de boxeo Fight Night Round.

Como anécdota, vuelve la po-







sibilidad de tumbarse al suelo, una acción echada en falta en las últimas entregas y cuya ausencia parece no tener sentido.

Escenarios

Battlefield 3 está ambientado en un conflicto internacional en la época actual que nos llevará a diferentes escenarios, como estrechos callejones o amplias zonas rurales, localizados en Teherán, París y Nueva Tork, entre otros. Estas zonas estarán disponibles en el modo para un jugador, el cooperativo y en el multijugador online.

Todavía no se ha desvelado la trama del juego, pero se ha confirmado que controlaremos a un marine de los Estados Unidos. Además, prometen momentos intensos para meternos en la piel de este soldado gracias a las situaciones que viviremos en el juego: explosiones, tiroteos, aliados abatidos...

Multijugador

Probablemente el apartado más importante de esta franquicia y de los First Person Shooter en general. Será una pieza clave en Battlefield 3 y DICE lo está cuidando al máximo. Para empezar, contará con servidores dedicados -no se haconfirmadoen qué plataformas- para ofrecer la mejor experiencia posible e intentar convertirse en el rey del multijugador online, título que ostenta la saga Call of Duty. Todavía no se conoce si incluirá nuevos modos multijugador online, pero se sabe que soportará un máximo de 64 jugadores en su versión para compatibles y hasta 24 en consolas.

No se ha ofrecido información sobre el modo cooperativo, pero suponemos que se limitará a dos jugadores que podrán completar la campaña de esta forma.

En cuanto a las herramientas de creación de mods, ni se confirman ni se descartan. La compañía ha declarado que, al menos para el lanzamiento del juego, no estarán listas, pero no confirman que si estarán más



Los escenarios destructibles aumentan de tamaño, como puede verse en la imagen. Pasamos de pequeñas casa a grandes moles de cemento

adelante. Prefieren centrarse en el desarrollo del juego antes que en pensar en añadidos adicionales.

La beta, anunciada durante el lanzamiento de Medal of Honor, será lanzada en octubre y podrán acceder a ella los compradores del título de Danger Close, cuya secuela ya está en marcha.

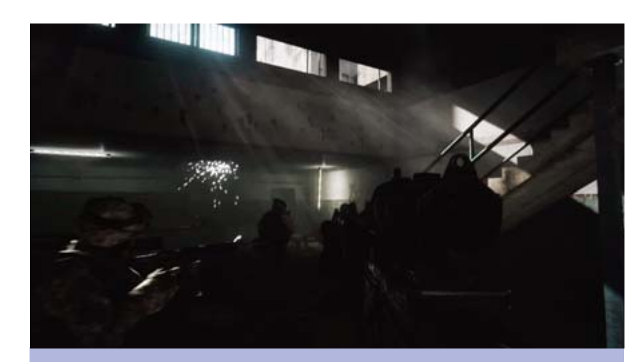
La desarrolladora a tenido palabras para el contenido descargable, asegurando que no cometerán los mismos error que en Bad Company e intentarán ofrecer más contenido al jugador, una asignatura pendiente para casi todas las compañías en este sentido. Precio elevado y poco material es la tónica general, así como anunciar DLC antes de la salida del juego.

Vuelta a Karkand

Aunque no llegará al mercado hasta el próximo otoño, todos los interesados pueden reservar la Limited Edition del shooter de DICE, que incluye Battlefield 3: Vuelta a Karkand. Esta expansión cuenta con cuatro mapas legendarios de Battlefield 2 reeditados con Frosbite 2 para ofrecer la misma calidad calidad gráfica, la destrucción de escenarios e iluminación que la nueva entrega. También incluirá algunos de los vehículos de Battlefield 2, sus armas y Logros/Trofeos adicionales.

Para los jugadores de PC que teman que su versión no sea más que un mero port, tranquilos, DICE ha confirmado que es plataforma de desarrollo principal. Además, contará con servidores dedicados para que los 64 jugadores online que admiten luchen en las mismas condiciones y no exista la ventaja del host.

En conclusión, DICE está cuidando su franquicia más importante con un motor gráfico más potente y un modo multijugador online que promete ofrecer cientos de horas de diversión y una experiencia más estable que sus rivales. Battlefield 3 llegará al mercado en otoño para PC, PlayStation 3 y Xbox 360.



Battlefield 3 promete acción a raudales y momentos que quedarán en la memoria del jugador

Valoración:

Es sin duda uno de los títulos más esperados del año y, en especial, por los usuarios de PC que no han podido disfrutar en esa plataformar de los Bad Company lanzados en consola.

Las novedades que presenta a nivel técnico gracias a Frosbite 2 influyen directamente en la jugabilidad y por tanto en la experiencia de juego, que apunta a que será más rica que la de sus antecesores.

En noctubre podremos probar una delanto gracias a la beta multijugador que lanzará DICE y que estará disponible para los comparedores de Medal of Honor.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

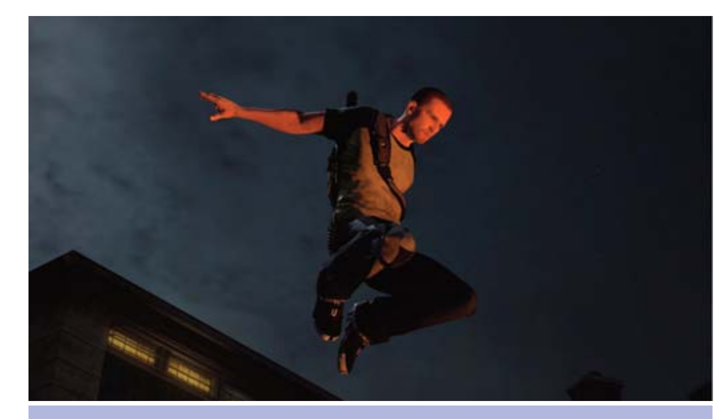
Infamous 2

Novedades en torno al héroe de INfame

El lanzamiento de la primera parte fue una de las sorpresas mas agradables que vivimos hace dos años. No fue un *must have*, pero mostró los mimbres de lo que puede ser una de las grandes franquicias de esta generación

A través de una demo presentada a los medios, se ha podido saber un poquito más de la nueva andadura de INfamous en la sobremesa de Sony.

La acción como ya sabéis cambia de emplazamiento para involucrarnos en una lucha entre dos bandos: La Milicia y Los Corrupted, destinado este enfrentamiento a mostrarnos las diferencias del sistema de karma, que parece estar orientado a realizar de manera distinta una misma misión, resultando ser más comedidos en una y destructivos en otra. La manera de abor-



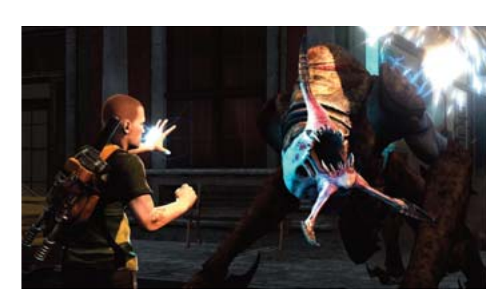
Aunque guarda similitudes con la primera entrega, ahora Cole ha mejorado notablemente en movilidad, lo que va a incidir en la jugabilidad

dar las misiones nos vendrán sugeridas por los personajes a los que ayudemos y es una pena tener que decir que una lacra que tenía la primera entrega: las pobres expresiones faciales, no han sufrido toda la evolución que necesitarían ya que, pese a haber mejorado, aún están a medio camino de lo que otros títulos ya nos han ofrecido.

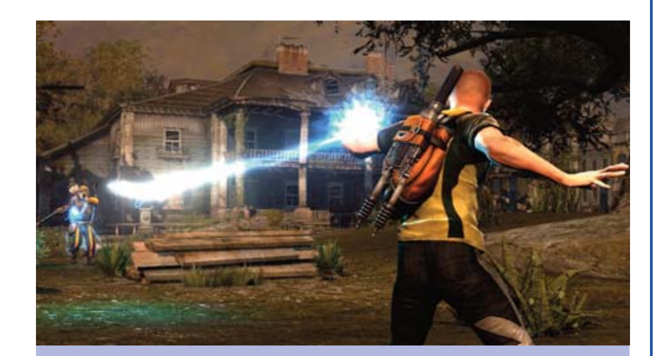
La estructura de las misiones, elijamos la manera que sea de resolverlas, sigue siendo muy similar a la de la primera entrega, lo que sí ha recibido una buena mejora es en cuanto a presentación y fluidez; Cole se mueve que es una maravilla(algo que se aprecia en un mucho más comodo sistema para subir por los edificios) y los escenarios están mucho más vivos que en la anterior entrega, tanto por la reacción de los enemigos, como por la de la propia ciudad. Aún queda tiempo para saber como Sucker Punch querrá orientar su sistema de karma, esperemos que no sólo se limiten a darnos distintos modos de enfrentarnos a un desafío si el final es el mismo (y por tanto, también las consecuencias) el dato con el que contamos es que habrá un final distintos por cada camino ¿pero éste camino comenzará a trazarse en el minuto uno o sólo por una barra que se puede cambiar a voluntad cuando uno guste?

Con la fecha americana en mente, el 7 de junio, ya falta poco para poder vivir las experiencias del héroe eléctrico a través de su trama narrada a modo de ilustraciones, donde descubriremos a nuevos personajes con poderes y a distintos grupos que luchan por alzarse con el control de la zona; y en medio de todo esto, Cole con su caos personal. Todavía no se ha dicho nada de los poderes de hielo ¿serán meras especulaciones vertidos a raíz de los primeros vídeos del título?

La evolución de la historia del primero y un mayor trabajo de producción son sus claves







El empleo del rayo va a ser una constante en esta nueva entrega. Un efecto muy conseguido, y a la vez, letal

Valoración:

Infamous 2 tiene ante sí la posibilidad de consagrarse como una de las franquicias exclusivas de Playstation 3. La primera entrega sorprendió a muchos con una apuesta que aunque bebía de numerosos clones, supo impregnarla con un toque propio. Cierto es que tenía fallos, pero en su momento ninguno nos pareció que no fuera subsanable. Y esta continuación puede acabar por refrendarlo.

TEXTO: ADRIÁN SUÁREZ

Final Fantasy: Type 0

Acción multijugador con tintes épicos

Cuando todos estamos pensando ya en N3DS y NGP, Square-Enix se desmarca dando nuevos detalles de un RPG de acción con un modo multijugador más cercano a Borderlands que a Monster Hunter. ¿Triunfará o será demasiado tarde?

La saga Fanula Nova Crystallis es probablemente la más extraña que nos podemos encontrar en la historia reciente de los videojuegos. Tres títulos aparentemente inconexos que comparten un poco inspirado universo común. Cada uno de estos juegos ha sufrido innumerables retrasos, hasta que el punto de que, aún habiendo sido anunciados al principio de la generación, sólo uno ha llegado al mercado.

Tras el fracaso de críticas (que no de ventas) que supuso FF XIII no es de extrañar el rebautizo de este título, anteriormente co-



El diseño de personajes sigue los cánones estéticos recientes de Final Fantasy. Demasiados emo-andróginos empiezan a aburrir al personal

nocido como FF XIII: Agito. Lo verdaderamente sorprendente es que, por lo menos conmigo, han conseguido borrar de un plumazo todos los malos recuerdos que tenía con esta saga.

El sistema de combate sigue el camino marcado por KH: Birth by Sleep para evitar el problema de la falta de un segundo stick : fijamos objetivo y desencadenamos nuestrs combo. ¿La diferencia? Esta vez podremos hacerlo junto a un amigo.

Evitando las salas que tan de moda ha puesto Monster Hunter, Final Fantasy Type 0 permite abrir nuestra partida en cualquier momento. El jugador entrante podrá elegir en cualquiera de los 12 miembros clónicos de la party para ayudar al anfitrión durante un tiempo determinado, que se podrá ir incrementando al cumplir con los objetivos de la misión. Ante la falta de información consistente sobre este modo, no consigo ver el beneficio de este "time trial"; sólo cabe esperar que el tiempo que nos conceden sea generoso en exceso y nunca llegue a frustrar nuestra experiencia.

La trama del juego es, quizás, el punto más problemático: SE nos ha acostumbrado a argumentos demasiado épicos y sin chispa de humor que se diluyen en una incoherencia narrativa. Además, el habitual exceso de escenas cinemáticas resultará tremendamente perjudicial para el modo multijugador.

Tradicionalmente, los últimos juegos estrella de cada generación alcanzan buenas cifras de ventas al haber poca competencia, sin embargo todos conocemos el gran problema al que se ha tenido que enfrentar PSP, así que mal haría Square-Enix en confiarse.

En definitiva, nos enontramos con un título que intenta mantener un estilo clásico con la tendencia actual de socialización. Aún es una incógnita qué modo cobrará mayor peso, pero sin lugar a dudas el éxito de este título llegará tan sólo si ambos van de la mano.







Una lástima que no incluyan la opción Wifi para jugar en el modo multijugador, los combates prometen ser de lo más divertido

Valoración:

Un juego prometedor que llega en el ocaso de PSP. De entrada, parece tenerlo todo para ser un caballlo ganador: rol, combates en tiempo real, modo multijugador, una party muy amplia y un apartado técnico sobresaliente.

Si hubiese salido hace un año estaríamos hablando de un título estrella, pero entre las dudas que genera el modo multijugador y la más que probable pérdida de interés del mercado en la actual generación de portátiles, puede llegar a suponer un auténtico batacazo para SE y el Team-Kingdom.

TEXTO: A. González

Pokémon Blanco y Negro

Házte con todos... otra vez.

Después de arrasar en Japón tanto en críticas como en ventas, la quinta generación de Pokémon está a punto de aterrizar en España con importantes novedades



Aunque ya han pasado bastantes años desde su primer lanzamiento en GameBoy, lo cierto es que Pokémon apenas ha cambiado su planteamiento inicial en las sucesivas versiones que han salido. Ahora, con la quinta generación del videojuego a la vuelta de la esquina, parece que las cosas podrían cambiar. En este avance vamos a hacer un resumen de las principales novedades que vendrán con el título, porque raro sería que aún quedara alguien que no supiera cómo funcionan los videojuegos de Pokémon.

En esta ocasión la aventura tendrá lugar en la región de Telesia. Como siempre, nuestro protagonista (que podrá ser chico o chica) será nativo de una pequeña ciudad dejada de la mano de Dios en la que poco se puede hacer. Todo empezará cuando reciba un Pokémon que le regalará la profesora Encina. También como siempre, podremos elegir entre tres de distintos tipos. Snivy (planta), Tepig (fuego) o Oshawott (agua). Más tarde recibirá la pokédex y comenzará su viaje. Además de los dos amigos que inician la aventura al mismo

tiempo, también aparecerá el ya típico equipo "malvado" con el que tendremos que enfrentarnos: el equipo Plasma. Además, nos toparemos a menudo con un enigmático personaje llamado "N". Por lo demás, la verdad es que no hay muchas novedades aparentes en este aspecto. El argumento no suele ser uno de los mejores aspectos de los juegos de Pokémon y no creo que esto cambie ahora.

Respecto a la jugabilidad, sí que nos encontraremos con varias novedades. En primer lugar, se introducen las batallas 3 contra 3. Al parecer, en este modo la posición de los pokémon tendrá mucha importancia y tendremos que cuidar la estrategia si queremos llevarnos la victoria.
Esto añade una nueva capa al sistema de batallas, ya de por sí muy complejo, pero a la vez perfectamente accesible a cualquier jugador. Además, las Máquinas Técnicas (MT), usadas para enseñar técnicas nuevas a los pokémon, podrán usarse indefinidamente, ya no desaparecerán del inventario al usarlas. Por otra parte, como no podría ser de otro modo, se añaden más nuevos pokémon además de poder conseguir todos los de las ediciones anteriores una vez superada la aventura.

Las diferencias entre las dos versiones (Blanco y Negro) son escasas. Habrá una localización exclusiva para cada uno (Bosque Blanco y Ciudad Negra) y distintos pokémon exclusivos de cada una. Poco más.

Donde sí parece haber un salto importante es en el aspecto gráfico. En los combates podremos disfrutar de unas animaciones mucho más detalladas, además de unos sprites para los pokémon de mayor calidad. También diversos efectos como que cerrarán los ojos cuando estén dormidos. En definitiva, algo más de complejidad para unas batallas que, a nivel gráfico, estaban muy anticuadas.

Los entornos también han mejorado mucho, en parte por las distintas perspectivas de la cámara que habrá a lo largo de la aventura. La clásica vista cenital parece que ha evolucionado.

Los modos multijugador también serán potenciados, y además de las clásicas batallas o intercambios con amigos cercanos, podremos combatir con jugadores aleatorios a través del Wi-Fi.

También se introduce un modo llamado "High-Link", que es una especie de cooperativo donde podremos desplazarnos al "mundo" de algún amigo para echarle una mano.

En conclusión, otra entrega que conserva totalmente la esencia y mecánica del original que tanto funciona. Los cambios son notables en ciertos aspectos, pero en general nos encontramos ante un título muy similar a sus antecesores. Quizás ya es hora de un cambio algo más pronunciado en la saga. ¿Lo podremos ver en 3DS?

Ámbos estarán en las tiendas a partir del próximo 4 de Marzo.





Valoración:

La nueva versión de Pokémon se presenta, en los últimos compases de la DS, como un juego realmente bueno. El concepto sigue siendo el mismo que el del primer Pokémon pero las novedades gráficas y jugables son notables. Sin embargo, la verdad es que varios fans de la saga - entre los que me encuentro - piensan que ya va siendo hora de un cambio algo más profundo para una saga que ha perdido toda su frescura.

TEXTO: OCTAVIO MORANTE



Super Street Fighter IV 3D

Ryu y compañía se salen (de la pantalla)

Capcom es una de las compañías que más se han volcado en el desarrollo de software para la nueva portátil de Nintendo. Su bastión en el genero de lucha, Super Street Fighter IV llegará con el lanzamiento de la máquina



Muchas han sido las expectativas puestas en la teórica revolucionária máquina. El empleo de una tecnología tan en boga como el 3D es algo que hasta ahora nunca se había visto en el terreno de las portátiles. Y aprovechando este territorio casi virgen, llegan Ryu y compañía en una versión un tanto curiosa de uno de los juegos del 2009.

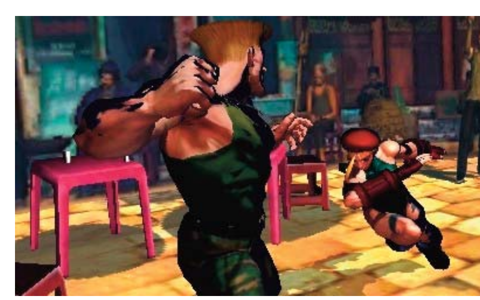
Super Street Fighter 3D Edition ha sido uno de los títulos que ha sido mostrado en el Prueba y verás de Nintendo. Nosotros fuimos uno de ellos, y a un mes de su salida, podemos sacar varias cosas claras. Y no todas precisamente buenas.

Emocionados con ver que es lo que podía llegar a ofrecernos, la primera impresión nos ha dejado un tanto tibios. Si bien el título cuenta con todo el elenco de personajes disponibles en la versión Super (35), el detalle de estos nos produce sensaciones contradictorias. Algunos presentan modelados bien trabajados, pero sin embargo, no se muestran sólidos. Sorprende el curioso efecto de tintineo que se aprecia en los bordes, por lo negativo. Aun es pronto para afirmar si va a ser

un mal endémico en la máquina de Nintendo, pero ya lo hemos visto también en otros títulos. Pero donde pierde realmente muchos enteros es sin duda en los escenarios. Muy pobres en composición y texturas.

Una vez entra el juego el 3D, de nuevo la turbación entra en escena. Donde más se aprecia es en la vista que sitúa la cámara en perspectiva oblícua respecto a la cadera de nuestro personaje. Pero resulta que en ese punto, el título se torna injugable. Entonces debemos recurrir a la clásica vista lateral, donde el efecto pierde todo su sentido.

Pero dejando de lado la novedad gráfica, el juego si que luce bien donde realmente tiene que batirse el cobre, que no es otro que en la jugabilidad. Un buen juego de lucha no lo sería si en este apartado flojeara. Y gracias a Dios, no lo hace. Heredando la que ya hacía gala en las versiones de sobremesa, uno tiene la sensación de que el paso a un ambiente portátil no podía haber sido menos traumático. El primer joystick que incorpora una máquina de no sobremesa en Nintendo, responde a las mil maravillas, ejecutando con mucha solvencia los intrincados comandos de sus hermanas mayores. Si eres un jugador medio avanzado en esto de repartir estopa con Street Fighter IV, en 2 minutos te vas a ver ejecutando combos de nivel medio-avanzado con bastante soltura.









Valoración:

Cuando fue anunciada 3DS, realmente nos emocionó lo que en un principio se le presuponía. Y para colmo, nos intentaron enamorar con un juego como Super Street Fighter IV. Pero la realidad al final nos ha acabado por abrir los ojos. No es lo esperado. Ya lo intuíamos cuando comenzamos a ver lo que realmente traía en sus entrañas la nueva 3DS, y donde no hay, es imposible hacer milagros. Más allá del efecto 3D, que a la vista está, no va a ser un beneficio en todos los títulos, lo que hemos tenido ocasión de probar no es algo que nos haga plantearnos hacernos con la máquina el 25 de marzo. Podríamos decir que sí, pero mentiriamos. Nintendo cambió el concepto de juego con DS, y en menor medida con Wii. Pero 3DS es demasiado continuista. Respecto a SSFIV, si te gusto el de sobremesa, te gustará, pero ni mucho menos indispensable.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN





LEGO Star Wars III

The Clone Wars

Épicas. Así es como podríamos definir las batallas que viviremos en esta nueva entrega de la saga Star Wars. Y es que revivir los combates de Star Wars en una galaxia de juguete, no tiene precio

El universo de Star Wars es sin duda uno de los temas más explotados en la industria de los videojuegos. La popular saga de George Lucas que marcó una época en el cine vuelve de nuevo a nuestras consolas para hacernos revivir los acontecimientos originales de la película. Esto unido a la temática desentendida de las piezas de Lego, crean un ambiente divertido y curioso.

Esta nueva aventura estará basada en las dos primeras temporadas de la serie de animación ‘Star Wars: Las Guerras Clon’. Aunque la serie de animación to-



Los personajes han sido diseñados siguiendo la estética de las piezas de Lego, por lo que encajarán perfectamente en este peculiar universo

davía no ha terminado, le queda una tercera temporada por emitir, y según se rumorea podría tener más de 100 capítulos, así que no sería extraño que en cuestión de tiempo se anuncie la segunda parte en videojuego de esta popular aventura.

La mecánica de la aventura será exactamente igual que en los títulos predecesores de la saga Lego. Nos enrolaremos en una aventura donde la sucesión de niveles será nuestro mayor desafío. A pesar de contar con unos personajes cuadriculados, las batallas serán impresionantes, con cientos de personajes en pantalla luchando al unísono.

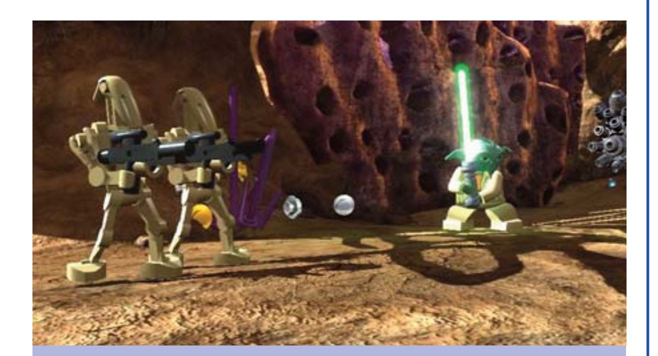
LucasArt quiere que todo resulte gigantesco, por lo que tendremos hasta dieciséis galaxias adicionales para que creemos allí nuestra base y diseñemos nuestra propia historia, paralela a la original.

El modo de un jugador se centrará en la historia de televisión, como ya hemos dicho, y durante la aventura tendremos que aprovechar las habilidades únicas de nuestros personajes si queremos salir airosos de todos y cada uno de los combates que se nos presentarán.

Por otra parte, el modo multijugador puede ser el plato fuerte si te gusta jugar en compañía. Y es que no es para menos, porque podremos conquistar la galaxia en compañía de un aliado, porque el juego incluirá el modo pantalla partida dinámica, que permitirá que dos personas jueguen a la vez en una misma televisión y que cada uno se encuentre en distintos escenarios del juego. De esta forma, jugaremos en modo cooperativo pero no dependeremos de nuestro compañero para salir a explorar o incluso para librar nuestras propias batallas.

Así que, tanto si sois fans de los juegos de Lego o de la saga Star Wars, seguramente este nuevo título os acabe fascinando, ya que tiene mucho, mucho potencial.

Que la fuerza os acompañe.



Podemos combatir solos o con un compañero, aunque si no somos muy hábiles el resultado del combate no nos será favorable





Valoración:

Últimamente abundan los juegos de Lego, y pocas sagas se libran de su adaptación a estas populares piezas danesas. Star Wars III: The Clone Wars promete seguir la estela de los anteriores juegos de Lego, mejorando la jugabilidad y la interacción de más de un jugador por pantalla.

TEXTO: MARC ALCAINA G.


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES


NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA

Operation



www.whatisoperation.com

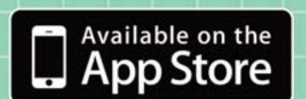








¡ Próximamente en tu iPhone, iPod Touch, iPad y Mac !





ASÍ ANALIZAMOS

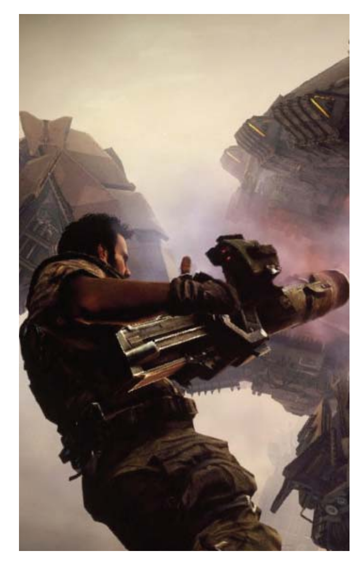
0-25	Probablemente hacerse con un juego de este calibre esté entre las peores decisiones de tu vida. Jugándolo sólo conseguirás ganarte una úlcera crónica
25-49	Puede ser una buena opción si lo que buscas es un posavasos de diseño. Si por alguna casualidad buscas un juego, es mejor que mires para otro lado
50-55	Típico regalo de tía que acude a tienda de videojuegos en busca de algo para la comunión de su sobrino. Puedes darle una oportunidad. Pero... con reparos
56-60	Vale, no es tan malo. Incluso si eres un freak empedernido del género, puede que incluso llegado el momento te puedas plantear su compra
61-70	Un buen juego. Sin alardes. Puede formar parte tranquilamente de tu colección sin miedo a que las visitas acaben señalándote con el dedo
71-80	Un juego recomendable. No es un vendeconsolas, pero que desde GTM recomendamos su compra. Lo que en argot consolero denominamos AA
81-85	Venía pegando fuerte. La prensa lo ha seguido con entusiasmo. Y ha acabado por confirmar todo lo bueno que el juego traía. Los AAA comienzan aquí
86-90	Es un imprescindible en tu colección. Si buscas una colección de calidad, estos juegos no deben faltar nunca en tu estantería
91-100	El lugar de los elegidos. Los juegos por los que un sistema será recordado. Aquellos que el no jugarlos, está tipificado como condena eterna moral

desarrolla: guerrilla games · **distribuidor:** sony · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 69,90 € · **edad:**+18

Killzone 3

¡Cuidado! Que vuelven los Helghast

Parece que fue ayer cunado salió esta franquicia y, sin darnos cuenta, ya tenemos su esperada tercera entrga. Y sabiendo como suelen ser las "obras de Guerrilla". ¿Nos volveran a sorprender como siempre?



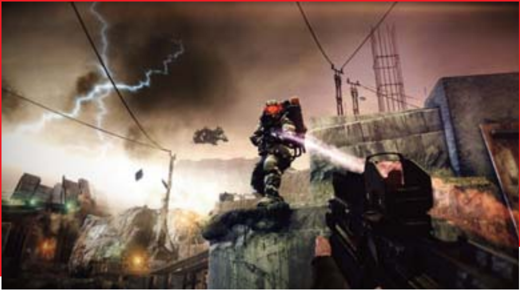
Después de dos años de ardua espera, por fin tenemos aquí la tercera parte de este prestigioso y exclusivo shooter. Y es que la verdad es que el producto de Gerrilla se ha ganado a pulso el ser todo un referente en el género. En este análisis iremos desgranando todo lo que este título nos tiene preparado.

Killzone 3 empieza justo donde lo dejó el anterior. Seguimos en el planeta de los Helghast, donde las fuerzas ISA (nosotros) está librando un combate a cara de perro donde nos jugamos mucho más que el dominio o erradicación de estos duros enemigos, ya que si no conseguimos destruirlos rápido, pronto acabarán con la Tierra. Por ello, nos tocará volver a ponernos a los mandos de Sev, con la intención de acabar con todo el organigrama militar de los Helghast.

En todo esto cabe destacar

Cualquier sonyer que se precie estará desando poder "incarle el diente" a esta exclusiva de la consola de sobremesa de sony



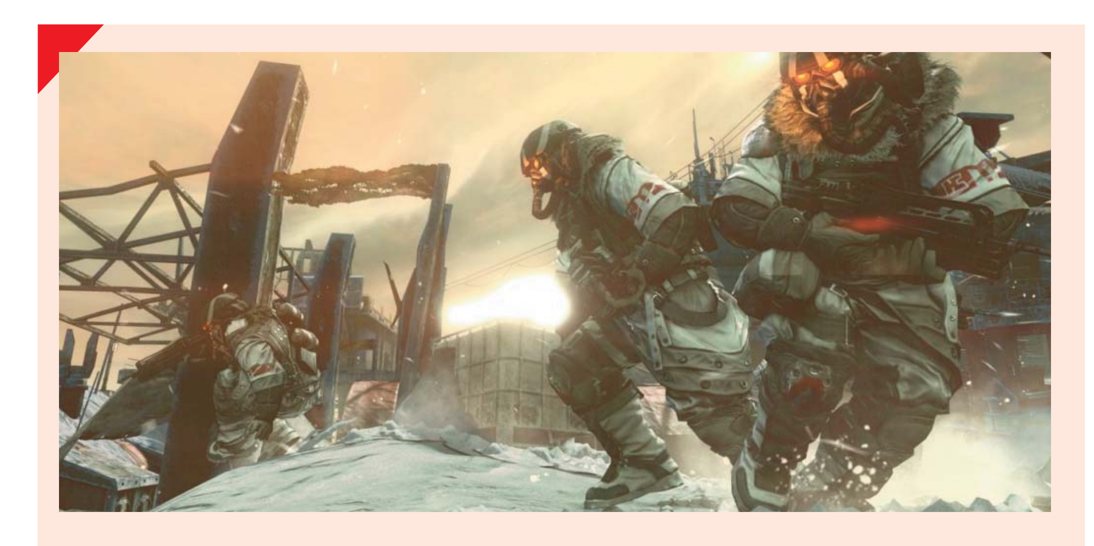


que Guerrilla ha dominado mucho el arte de contar la historia. Killzone 3 demuestra claramente que ya no es sólo contar la historia que acompaña a un juego de acción sino cómo la cuentas. Os daréis cuenta de ello nada más empezar jugar, es simplemente impresionante dentro de este género.

En el apartado jugable, Killzone 3 ha querido tirar por un camino diferente del propuesto por Killzone 2. En vez de explotar la idea de presentar una "guerra de guerrillas", donde el atrincheramiento fuese clave para poder seguir avanzando; aquí se ha querido explotar la idea de ofrecer una variedad de situaciones lo más amplia posible para que así la monotonía no nos embargue nunca. Todo esto me parece muy correcto, aunque también es cierto que el modo campaña de Killzone 2 no se hacía pesado en ningún momento.

Ahora nos encontraremos con fases en las que tendremos que hacer de francotirador, otras de desarrollo más parecido a Killzone 2, otras donde haremos de artillero, otras donde nos tocará disparar desde un vehículo en movimiento... e incluso habrá fases en el espacio exterior (sin duda, una de las mejores). Esto hace que haya algunos momentos épicos que nos hagan saltar del asiento. Pero no todo va a ser bueno, debido a este cambio de situaciones, existen momentos en los que nos falte algo de armonía general.

En lo referente al diseño de los personajes también se notan mejorías evidentes. Lo más llamativo es que el motor de física hace que la reacción de los cuerpos al caer o al salir despedidos por una explosión sea sumamente rea-



los detalles de calidad se dejan notar en cualquier momento del juego, no hay más que mirar los escenarios, los cuales tienen un alto nivel de detalle, y todo ello sin sufrir, en ningún momento, una caida de frame rate

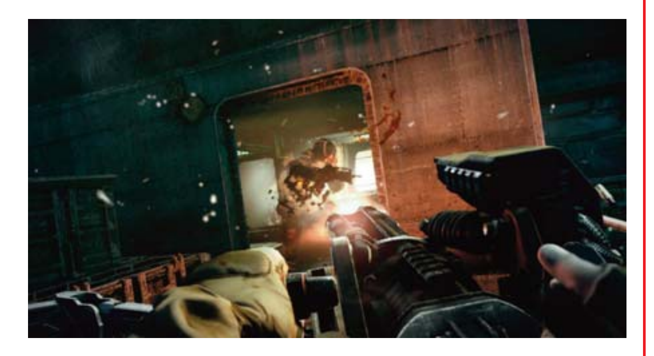





En lo referente al diseño de los personajes también se notan mejorías evidentes. Lo más llamativo es que el motor de física hace que la reacción de los cuerpos al caer o al salir despedidos por una explosión sea sumamente realista. A esto hay que sumarle las excelentes animaciones con las que cuenta Killzone 3 en todo momento y el elevado detalle de todos y cada uno de los personajes. Además, los nuevos tipos de enemigos cuentan con un modelado muy atractivo. En cuanto al uso de la tecnología 3D, decir que se trata de uno de los títulos más impactantes que se han visto hasta el momento, pero pierde algo de nitidez con respecto a su visionado en 2D.

El multijugador vuelve a ser uno de los puntos fuertes de Killzone 3. Guerrilla Games ha trabajado muy duro para ofrecer novedades de peso a los usuarios, y esto ya se aprecia con el sistema de experiencia. Ahora todas las clases están desbloqueadas desde el inicio (ingeniero, infiltrado, tirador, táctico y médico) y cada una presenta habilidades muy diferentes que hace que las partidas sean variadas y muy divertidas. En Killzone 3 veremos nuevas habilidades, como el mini-robot del médico o la posibilidad de revivir a los aliados.

En cuanto a los modos de juego hay tres opciones principales. La primera es Zona de Guerra, que ya sonará a los más veteranos. Guerra de Guerrillas es una especie de deathmatch por equipos. Aquí vemos un sistema dinámico de respawn muy atractivo, para estar siempre cerca de la acción. Por último tenemos el modo Operaciones, donde se incorpora algo de histo-



ria, lo cual lo hace más inmersivo. Consiste en una especie de modo conquista, donde cada equipo deberá luchar en cada una de las regiones de un escenario, intentando cumplir el objetivo que cada uno tenga marcado. Lo mejor de todo es que se incorporan algunas secuencias de vídeo para así dejar a las claras que se cambia de un objetivo a otro. En este modo podremos echar muchas horas, ya que cada partida puede ser diferente.

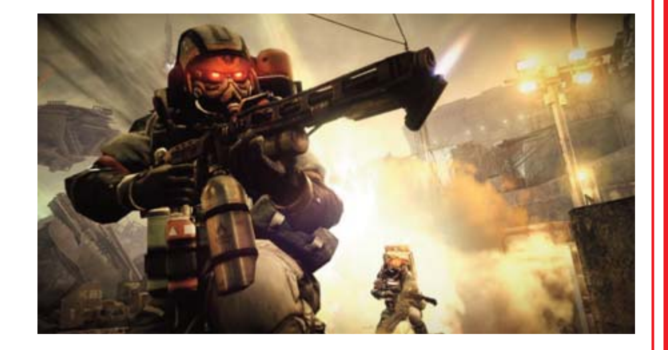
Para terminar, el apartado sonoro es, como en el resto del juego, sobresaliente con unos efectos de sonido buenísimos y que sonarán con toda potencia gracias a la utilización del 7.1 El doblaje en español (de gran calidad por cierto) y una banda sonora épica y que nada tiene que envidiar a la de algunas películas completan un apartado que roza la perfección.

PEDIMOS DISCULPAS

En el análisis original de Killzone 3, publicado el pasado 28 de febrero a cargo de Jorge Serrano, se reprodujo parte de un análisis publicado en www.suit101.net; cuyo autor, David Soriano Torras, nunca autorizó la reproducción total o parcial del mismo en estas páginas.

Lamentamos enormemente el hecho acontecido, asegurándonos que en episodios venideros no vuelvan a ocurrir hechos de este calibre.

GAMES TRIBUNE MAGAZINE



Conclusiones:

Los cambios producidos en esta nueva entrega, hacen que esta licencia vuelva a estar a la altura en los tiempos que corren. Cabe destacar su òptimo apartado técnico.

Alternativas:

En esta generación de consolas, este género es el más dificil para destacar, debido a la gran cantidad y calidad de los títulos para el mismo. Sin lugar a dudas lsu gran rival es Call of Duty: Black ops

Positivo:

- Su excelente acabado gráfico
- La mejora en el argumento

Negativo:

- La campaña cooperativa no es online
- Se hace algo corto

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	95
sonido	93
jugabilidad	90
duración	90
total	**90**

desarrolla: capcom · **distribuidor:** koch media · **género:** lucha · **texto:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +12

Marvel Vs Capcom 3

Guerra entre videojuegos y cómics

Después de 10 años respecto a la anterior entrega, llega a las tiendas Marvel Vs Capcom 3, uno de los títulos más esperados del 2011. Vuelve uno de los mayores clásicos de la década pasada



Marvel vs Capcom 3 aparece ante nosotros tras más de una década de descanso para la saga. Complicaciones en las que no vale la pena entrar en detalle han hecho esperar a unos fans que pedían a gritos esta nueva entrega, y que parecía que nunca fuera a tener lugar. Pero cuando es tanta gente la que está pidiendo un juego con tanto ímpetu, es difícil no querer lanzarse a por un proyecto de éxito asegurado.

Ryu, Dante, Viewtiful Joe y muchos más personajes de Capcom tendrán que aliarse con Spider-man, Thor, Lobezno y otros superhéroes y villanos Marvel en un nuevo juego de lucha 2D que se reinventa y vuelve más fresco y accesible que nunca. Dos mundos vuelven a entrelazar sus destinos: ¿A qué equipo elegirás para salvar ambas realidades?

El juego sacrifica guión y narrativa para ofrecer a todo el que se ponga a los mandos una jugabilidad frenética y directa. Esto no

El juego sacrifica guión y narrativa para ofrecer a todo el que se ponga a los mandos una jugabilidad frenética y directa

es algo nuevo, ya que la franquicia siempre ha sido enfocada a la diversión y a los combates de tres contra tres con movimiento, combos, efectos y luces como ningún otro juego del género ha sabido ofrecer a día de hoy. De todas formas, si eres de los que piensan que va a ser una continuación directa y que el estilo de lucha va a permanecer intacto, te esperan muchas sorpresas.

¿Qué hay de nuevo, viejo?

Olvídate del estilo clásico de Capcom de ofrecer un control dividido en puñetazos y patadas que, a su vez, podían ser de intensidad débil, moderada o fuerte. Ahora la distinción entre usar los brazos o las piernas será más aleatoria, de modo que sólo controlaremos la fuerza. Este cambio, sumado a un nuevo tipo de golpe especial, nos deja el repertorio de botones de golpe en cuatro.

Esta peculiar pero astuta diferencia, junto a otros añadidos, rompe las reglas del juego por completo. La simplicidad de Marvel vs Capcom 3 sorprenderá a propios y a extraños, de modo que el jugador habituado al género encontrará frescura y el iniciado, un juego con el que empezar a disfrutar de este tipo de juegos. Además, los más inexpertos podrán optar por un sistema de control aún más simple, así que de haber un juego con el que iniciarse en el género, podemos dejar claro que es éste.

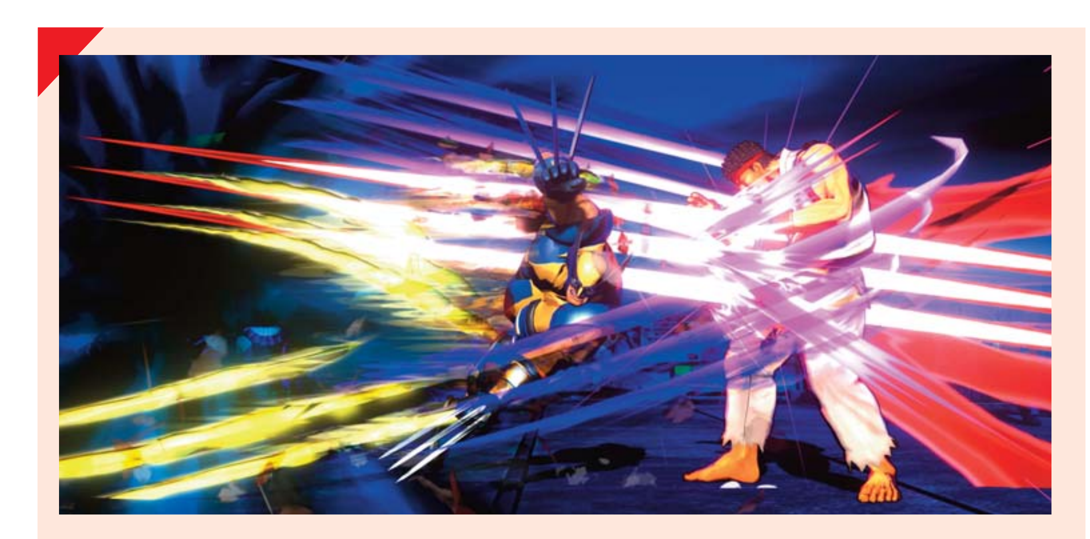
Realizar combos complicados está al alcance de todos gracias a unos timings menos exigentes y a la adición del botón especial, que nos permitirá lanzar por los aires a nuestro oponente para seguir atacándolo en altura. Enlazar golpes para aumentar el marcador del combo será tarea fácil, ya que nos bastará con machacar los botones de golpe débil, medio y fuerte.

Si bien esta simplicidad adapta al juego a todos los públicos, dominar el juego vuelve a ser un reto gracias a otros muchos conceptos jugables. Dominar conceptos como las guardias avanzadas, los combos aéreos en equipo, y el nuevo factor-X, por citar algunos, harán que la balanza se decante hacia un lado u otro.

Marvel vs Capcom 3 es jugablemente muy distinto, pero sigue manteniendo su particular estilo y su esencia

¿Qué hay de viejo, nuevo?

Marvel vs Capcom 3 es jugablemente muy distinto, pero sigue manteniendo su particular estilo y su esencia. Los combates vendrán marcados por su espectacu-



El juego incluye 36 personajes, 4 de ellos bloqueados al inicio. La elección es bastante acertada, pero puede parecer insuficiente. Especialmente sabiendo que ya preparan contenido descargable con nuevas incorporaciones a 5€ cada una.



laridad y su velocidad, con movimientos especiales que llenarán de efectos la pantalla. Estos especiales, además, no requerirán movimientos direccionales imposibles, sino que serán muy sencillos de hacer.

Pero si algo hace grande un juego de lucha —aparte de su jugabilidad— es su plantel de personajes. Cada personaje de los treinta y seis que componen la plantilla final es completamente distinto entre si en técnicas, modelado, velocidad, fuerza, manejo y cualquier otro aspecto imaginable. Tendremos desde personajes bajitos y ágiles como Amaterasu, a personajes grandes, lentos y más poderosos como Thor.

Todos los personajes tienen un modelado visualmente atractivo y muy logrado para la ocasión, ya que lucen como si fueran realmente sacados de un cómic. Este estilo de dibujo animado se complementa con unas animaciones fluidas y muy logradas, movidas por el motor Havok que la compañía ha usado en anteriores ocasiones y que aquí ha recibido un manejo excepcional y a la vez completamente original.

Héroes y villanos, más clásicos y más modernos, más conocidos y más sorprendentes, cierran con un punto y aparte la plantilla. Y es que Capcom no ha querido cerrar las posibilidades del juego en el contenido del disco, y ya ha anunciado nuevos luchadores que vendrán en forma de contenido descargable, todo para que podamos exprimir aún más el juego.

Hay quien pueda decir que la plantilla es mucho menor que en anteriores ocasiones, pero lo cierto es que es lo suficientemente variada como para no decepcionar. Lo mismo se podría

decir de los escenarios que, pese a llegar tan sólo a la decena, vienen repletos de detalles y movimiento.

No hay que olvidar otros detalles importantes como la cantidad de efectos que aparecen constantemente en pantalla y que fluyen sin marear al jugador, las músicas para cada luchador que recuerdan a melodías clásicas pero que a su vez suenan actuales, o las voces, que podemos seleccionar entre inglés y japonés para cada personaje, y todas se oyen estupendamente.

Hay pocos títulos que puedan engancharte tanto con tan sólo unos minutos

¿Jugamos?

Desde luego, Marvel vs Capcom 3 es un título que hay que jugar por diversión y no tanto por que pueda significar un reto de ningún tipo. Desbloquear los cuatro personajes ocultos no nos costará más que tres o cuatro partidas al modo arcade, y sacar toda la galería de arte y todos los finales no nos llevará más de diez horas.

Es cierto que también hay bastantes iconos y títulos por desbloquear, pero tampoco es muy difícil hacerse con la gran mayoría. Además, éstos sólo nos servirán para personalizar nuestra ficha de jugador como ya puso de moda Street Fighter IV en la compañía.

Para jugar en solitario sólo disponemos del ya mencionado modo arcade, un modo de entrenamiento y otro modo de misiones donde tendremos que realizar diez diferentes combos por personaje para sacarle el cien por cien. Estos desafíos no son tan complicados como los de otros juegos de lucha por lo que, una vez más, añade pocas horas de juego.

Por suerte para todos los fans del género, el título viene con el clásico modo versus a dos mandos y con un modo online donde podremos disfrutar de batallas encarnizadas contra rivales de todo el mundo.

¿Conclusiones?

Y qué si Marvel vs Capcom 3 no tiene un modo historia o muchos secretos por desbloquear. El título ofrece unas batallas dinámicas y un apartado jugable completamente fresco y renovado que, por si fuera poco, ha sido cuidado en detalles para que habituales e iniciados puedan disfrutar de él.

Francamente, hay pocos títulos que puedan engancharte tanto con tan sólo unos minutos de juego, y os puedo asegurar que estamos ante uno. Es cierto que a todos nos hubiera gustado un poco más de todo: más escenarios, más personajes, más curiosidades... Pero en algún momento tienes que dejar de añadir cosas para cerrar el título, y todo lo que trae Marvel vs Capcom 3 no sabe a poco.

La espera ha merecido la pena, y el retorno de la franquicia tras sus más de diez años de descanso nos deja un juego sobresaliente.

Conclusiones:

Marvel vs Capcom 3 vuelve a reinventar el género ofreciendo una jugabilidad fresca y renovada que sin perder su carisma consigue acercar el título a un público más amplio. Un retorno excelente de una franquicia muy querida.

Alternativas:

Como alternativas nos encontramos con Super Street Fighter IV, hermano de compañía, y BlazBlue: Continuum Shift, otro juego de lucha ideado por Arc System Works.

Positivo:

- Jugabilidad para todos los públicos
- Agilidad y espectacularidad
- Personajes variados y diferentes

Negativo:

- Poco contenido desbloqueable

TEXTO: MARC PLA

gráficos	88
sonido	82
jugabilidad	95
duración	75
total	**85**

Una segunda opinión:

El juego gusta desde el primer contacto gracias a su accesibilidad y frenetismo. No obstante, deja la sensación de que podría haber sido más: más historia, más personajes, más opciones y retos para un jugador, ...

Jose Luis Parreño



desarrolla: people can fly · **distribuidor:** elctronic arts · **género:** shooter · **voces:** castellano · **pvp:** 69,90 € · **edad:** +18

Bulletstorm

El arte de la guerra

¿Cuál podría ser el resultado de meter en una coctelera y agitar a People Can Fly, Epic Games y EA? Pues un título original, salvaje, desmelenado y muy, muy fresco. Os animamos a que lo descubráis con nosotros.



Disparar, matar y avanzar. Estas tres premisas son, de forma general, los pilares de todo FPS. Es cierto que hay algunos títulos que han sabido camuflar su linealidad con espacios más abiertos, misiones secundarias y algún otro concepto, pero a la hora de la verdad, el objetivo clave es acabar a balazos con tus enemigos.

Bulletstorm es un juego desarrollado por People Can Fly que, de la mano de Epic Games, ha sabido reinventar las otras partes más clásicas del género. Y es que, si bien nos encontraremos ante un título de avance lineal, el disparar y el matar han cambiado completamente gracias a pequeños y a la vez titánicos añadidos jugables.

Briefing

En el juego tomaremos control de unos ex-miembros especiales de una antigua milicia llamada Dead Echo y que era comandada por el general Sarrano, un hombre retorcido y malvado que nos tuvo engañados durante

La campaña de Bulletstorm es frenética, divertida y está cargada de palabras malsonantes





años para que matáramos a gente inocente. Al dar con él, queremos ejecutar nuestra venganza, y ello hará que nuestra nave y la suya acaben estrelladas en un planeta inhóspito del cual tendremos que salir a toda costa.

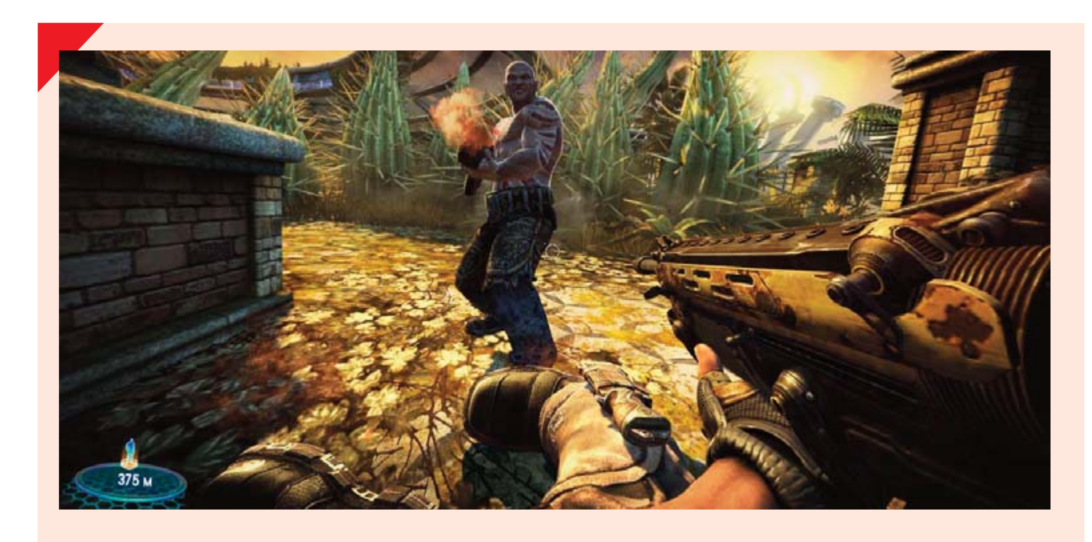
Así empieza Bulletstorm, con dos objetivos claros que conseguir y cuya persecución nos va a involucrar en espectaculares batallas y huidas. La historia tendrá algún que otro giro argumental y muchas, muchas palabras malsonantes, pero solo será la excusa para ponernos a matar indiscriminadamente a los habitantes mutantes de Estigia mientras avanzamos buscando la forma de alcanzar nuestras dos metas.

El modo campaña es, además, muy frenético. Constantemente hay que estar avanzando, matando y sobreviviendo a la multitud de peligros que nos van a acechar a lo largo de nuestra fuga. Pocos son los momentos en los que estaremos tranquilos, e incluso habrá puntos en los que deberemos actuar a contrarreloj para salvar situaciones de especial riesgo. En este aspecto la campaña se hace muy amena y adictiva, variando mucho en ambientación y escenarios a cada capítulo.

Sin embargo, cabe remarcar que la dificultad que atesora el juego no es excesivamente elevada, algo que muy probablemente viene determinado por el cambio de enfoque en su jugabilidad y que paso a comentar en el siguiente apartado.

Kill with Skill

Bajo el sencillo eslogan "matar con habilidad" se esconde el corazón de Bulletstorm: una jugabilidad que premia al jugador según su estilo a la hora de aca-



Tendremos alrededor de ciento cincuenta formas de acabar con nuestros distintos enemigos, de las cuales más de la mitad tendrán que ver con un arma específica de las siete totales que hay en el juego









bar con los enemigos que se van cruzando en su camino. Se acabó el disparar para simplemente limpiar la pantalla de las amenazas que puedan poblarla: ahora deberemos jugar con nuestras armas, sus disparos secundarios, un látigo de luz que conseguiremos a los pocos minutos de juego y también con el entorno.

Tendremos alrededor de ciento cincuenta formas de acabar con nuestros distintos enemigos, de las cuales más de la mitad tendrán que ver con un arma específica de las siete totales que hay en el juego o con sus disparos secundarios, mientras que el resto serán formas de matar con nuestro látigo de luz o con el entorno. Estos disparos de habilidad, como el juego los llama, irán des de la clásica muerte por disparo en la cabeza a locuras como empalar al enemigo en los pinchos de un cactus, embestirlo con un carrito de perritos calientes o dispararle en las partes para después volarle la cabeza de una patada.

Conseguir puntos en el modo campaña nos servirá para comprar munición y para mejorar nuestras armas, aunque el margen para esto último es casi anecdótico. Básicamente, las mejoras consistirán en la adquisición del disparo secundario del arma y en conseguir ampliar de tres en tres y hasta nueve la capacidad de uso y/o almacenaje de éstos.

Sin embargo, en Bulletstorm también hay un modo llamado flash-back, donde recorreremos de nuevo pequeñas zonas de la historia simplemente para intentar conseguir realizar dicho tramo con el máximo de puntos posibles. Cada uno de los catorce flash-back que podremos realizar

se podrá terminar con una, dos o tres estrellas, y la puntuación se podrá compartir a través de internet para intentar llegar a lo más alto de cada nivel o para rivalizar con tus amigos.

Kill with Skill... and friends

Aunque Bulletstorm ofrece mucha diversión para el jugador solitario, es un título que aún se disfruta más con amigos. Y es que realizar esos disparos de habilidad en cooperación siempre queda mucho más vistoso y espectacular cuando lo haces con amigos, punto en el que se centra el multijugador del título.

De este modo, equipos de hasta cuatro contra cuatro se verán inmersos de nuevo en diferentes zonas del planeta plagadas de enemigos que matar de forma original. Hay que aclarar que dicha rivalidad consiste en intentar superar al rival en puntos a conseguir, porque los chicos de People Can Fly no han incluido en el juego ningún tipo de multijugador donde podamos matar a nuestros adversarios humanos.

Quién sabe la razón de esta decisión, pero lo cierto es que un FPS sin un multijugador en el que poder acabar con tus rivales al mando del juego a través de internet se antoja raro y hace que el título se queme mucho más rápido que cualquier otra opción. Sin embargo, hay que remarcar que la diversión del título es muy elevada, fresca, original, y por si fuera poco, todo un reto al estilo clásico: puntuar para ser el mejor.

Estigia, un mundo muy bonito

El mundo de Estigia es probablemente lo que mejor sale parado del apartado técnico del juego. El Unreal Engine es un motor gráfico muy gastado, lo cual significa que se puede exprimir mucho pese a las limitaciones que poco a poco va dejando notar. En este aspecto, podemos decir que los escenarios del juego aprovechan al cien por cien la potencia de la herramienta, mostrando un planeta paradisíaco, entornos urbanísticos futuristas y zonas lúgubres y más oscuras, todo en la completa decadencia que vino marcada por el apocalíptico final que tuvo este lejano mundo años atrás y que nos será contada a lo largo de nuestro recorrido por él.

Los personajes también están muy logrados, aunque no destacan tanto como los entornos. Además, se aprecia mucho que hay mucho más detalle en algunos de ellos que en otros, y eso estropea un poco este punto, aunque por supuesto, no es nada grave. Ni tan siquiera digno de preocupación. Y es que la fluidez del juego es mucho más importante que uno o dos detalles concretos poco tratados de un modelo específico.

En eso el juego gana enteros: si Bulletstorm es jugablemente muy divertido es en gran parte por un framerate estable en casi la totalidad del juego, y que sólo se resiente en algún momento donde la pantalla está repleta de enemigos, explosiones y balas.

Conclusiones:

Bulletstorm es un juego para pasar el rato matando de mil formas distintas. No tiene una gran historia ni tampoco diálogos profundos —aunque sí una cantidad ingente de tacos—, pero es que no los necesita. ¿Descerebrado? Puede. ¿Divertido? Os lo aseguro.

Alternativas:

Dos juegos altamente recomendables y que tendréis también disponibles en PC, Xbox 360 y PS3 serían Call of Duty: Black Ops y Battlefield: Bad Company 2.

Positivo:

- Diversión desenfrenada
- Rivalidad en las tablas de puntos

Negativo:

- Argumento inestable

TEXTO: MARC PLA

gráficos	85
sonido	80
jugabilidad	90
duración	75
total	83



desarrolla: level-5 · **distribuidor:** nintendo· **género:** futbol-rpg · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 39,90 € · **edad:** +7

Inazuma Eleven

El futbol como nunca antes habías jugado

***A principio de los '90 hubo un anime que hizo que muchos de nosotros nos agolpásemos frente a los televisores.* Se trataba ni más ni menos que de "Campeones"**



Aquella serie mítica donde se mostraban partidos de fútbol imposibles, con terrenos de juego infinitos pero que cuajó en nuestros corazones. Vivir las aventuras y desventuras de Oliver, Benji, Mark Lenders y muchos otros no tenía precio. De aquella serie surgieron muchísimos juegos que pudimos disfrutar desde nuestras Game Boys (en muchos casos en perfecto japonés) hasta las últimas versiones de Playstation.

Desde entonces ningún otro anime o videojuego había conseguido volvernos a estremecer de aquella manera, nadie hasta que en 2008 y de la mano de Level-5, se sacaron de la manga "Inazuma Eleven", título videojueguil que gozó del beneplácito de público y crítica y que llegó a tener hasta dos secuelas. El éxito cosechado tuvo su recompensa cuando se decidió plasmar aquél juego en una serie de televisión y emitirlo

No son muchos los juegos que aunan futbol y rpg. Desde que Tecmo hiciera Tecmo Cup para NES no ha habido nada reseñable con este cóctel







a escala mundial.

Es en este punto cuando se toma la decisión desde Level-5 de lanzar el juego a occidente, eso sí, nos llega con 3 años de retraso.

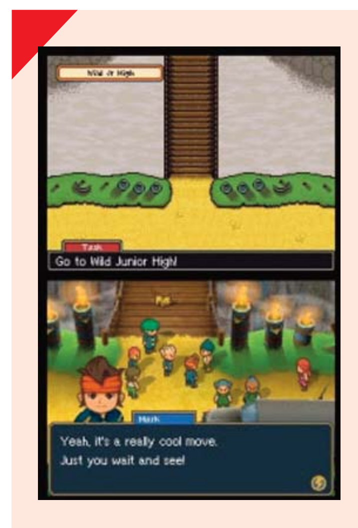
La historia

Tomamos el papel de Mark Evans, capitán del equipo de fútbol del Instituto Raimon, un joven enamorado del fútbol pero que observa como su club puede ser disuelto por la dirección del Instituto. Y es que nadie parece tenerles en cuenta y encima son el hazmerreír de las otras disciplinas del centro. Todo parece ir cuesta abajo y más aún cuando el director les da un ultimátum: deben enfrentarse en un partido amistoso a la Royal Academy, campeones en los últimos 40 años del campeonato nacional de Fútbol Frontier. La consigna es clara, o ganan a la Royal Academy o el equipo de fútbol del Raimon desaparecerá.

Llegados a este punto y sin querer destriparos nada más de la historia, comienza la aventura y el momento de ponernos manos a la obra con nuestra Nintendo DS.

¿Qué tipo de juegos es y cómo se juega?

Lo primero que tenemos que tener claro, es que nos encontramos ante un RPG de fútbol, tan directo y sencillo como os lo estoy contando. La mecánica de juego es muy parecida a cualquier Final Fantasy, por poner un ejemplo. Con una vista clásica del género, estilo isométrico/cenital y ayudados por el stylus o la cruceta direccional nos tendremos que ir moviendo por el mapeado para ir hablando con personajes, recoger objetos y realizar pequeñas misiones que se van hilvanando perfectamente con la historia.







Aunque Inazuma Eleven basa casi todo su contenido en el ámbito futbolístico, este no será el único. Vamos a tener que movernos por diversos escenarios para poder ir avanzando en la historia y conseguir nuestro sueño



Al igual que ocurre con cualquier RPG, tendremos dos barras de energía, la PE y PT. La PE corresponde a la salud de nuestro personaje. La PT por el contrario será nuestra “magia” o en este caso y al tratarse de un juego de fútbol, las supertécnicas.

Durante nuestros movimientos por el mapa deberemos ir subiendo de nivel para aumentar nuestros PE, PT y aprender nuevas técnicas de juego, la forma de conseguirlo es muy clásica pero a la vez se ha resuelto de manera muy divertida y efectiva. Como podría ocurrir en otro juego de este género, al ir avanzando por el mapa nos asaltará el enemigo en cualquier punto y deberemos de jugar una “Pachanga” o partido 4vs4, en el que nos enfrentaremos a diversos equipos del instituto que pretenden medir nuestras fuerzas, nombres como “Ajedrecistas aburridos” o “Correcaminos”, son la tónica general y nos propondrán retos como “Meter un gol, que no te quiten el balón etc..” lo que otorga una variedad que se agradece, ya que a lo largo del título nos enfrentaremos más de un centenar de veces.

Es en este preciso instante cuando vemos ante nuestros ojos un juego nuevo. Ahora debemos controlar a los jugadores que aparecen en el campo, en las pachangas serán 4vs4 y en los partidos 11vs11, señalándolos con el stylus (no se permite la cruceta) e indicando la dirección en la que queremos que se muevan tanto el que lleva el balón como el resto del equipo y realizando un click sobre otro jugador para realizar un pase o pinchar en la portería rival para realizar un remate.

Lo que a priori parece complicado, con la práctica, que logra-

remos con no más de 3 o 4 pachangas, lo realizaremos de forma fluida y comprobaremos que la jugabilidad del título es su principal virtud. Al principio y durante las primeras horas de juego nos limitaremos a jugar de forma automática, pero después empezaremos a usar estrategias, cambios de posición y es aquí donde adquiere una nueva dimensión, porque cada usuario puede personalizar su equipo. Para tal efecto dispondremos de un par de ojeadores, con los cuales podremos fichar jugadores para nuestro equipo, cual manager de fútbol y os aseguro que la lista es extensísima, ni más ni menos que más de mil jugadores susceptibles de poder fichar por nuestro equipo.

Apartado Técnico

Este juego tiene 3 años a sus espaldas y es algo que se nota, si bien en su parte de exploración no se nota en exceso, sí lo hace cuando se visionan las secuencias especiales en 3D, en las que se denotan unos dientes de sierra bastante evidentes y que deslucen el acabo final. Eso sí, está muy en la línea de lo que suelen ofrecer este tipo de juegos para Nintendo DS, por lo que no llega al punto de echarse las manos a la cabeza.

En lo referente al apartado sonoro, solo cabe decir “Gracias Level-5”, ya que el título viene doblado y traducido en perfecto castellano, es más, las voces y vídeos extraídos del anime son exactamente las mismas que hemos podido disfrutar en nuestras televisiones. En cuanto a la música y el sonido FX, luce a gran nivel y no llegan a cansar, siendo muy amenas.

Conclusiones

Nos encontramos ante un juego con gran duración, se alarga más allá de las 20 horas, las cuales se nos pasarán volando gracias a una historia que te mantiene en un vilo constante, con algún que otro giro argumental y que se juega de manera muy fluida tanto en sus fases de exploración como en los partidos. Aparte, el título está totalmente localizado a nuestro idioma y eso hay que tenerlo muy en cuenta hoy en día.

Por contra tenemos que admitir que es un juego que gráficamente se nota que se ha quedado estancado, aunque bien es verdad que es un mal menor.

Para mí, totalmente recomendable a todos los jugones que les guste el buen RPG y el fútbol.



Conclusiones:

Llega tarde y solo podemos lamentarnos por el hecho de que no lo hubiera hecho cuando debía. Los tres años que han pasado desde su lanzamiento japones se notan. Aun así vamos a tener un juego que cumple sobradamente. Y encima divierte.

Alternativas:

O hay juegos de rol o hay juegos de futbol. Sin embargo ninguno de ambos géneros puede posicionarse como una alternativa a Inazuma. Es único.

Positivo:

- Muy largo y adictivo
- La historia acaba sorprendiendo

Negativo:

- El paso de los años pesan
- Ha llegado 3 años después que Japón

TEXTO: DANIEL TIRADOR

gráficos	75
sonido	85
jugabilidad	80
duración	90
total	80

desarrolla: fatshark · **distribuidor:** dlc · **género:** arcade · **texto:** castellano · **pvp:** 15€ · **edad:** +16

Bionic Commando Rearmed 2

Fiebre remake

Después de más de 2 años de espera vuelve Nathan "Rad" Spencer y su gancho en una aventura muy continuista respecto a su primera parte, salvando algunas novedades



Tras su anterior aventura, remake del título de NES del mismo nombre, Spencer ha madurado. Representado más mayor dentro del juego como lo haría un diseñador japones, es decir añadiéndole bigote, ahora "Rad" dirige una unidad de biónicos en una misión de rescate: El coronel Brubaker y su unidad se han infiltrado para detener al malvado general Sabio y el creciente ejército de humanos mejorados que está formando en su isla, Papagayo. Tras perder comunicación con el coronel es Nathan y su equipo de biónicos los que deben desplazarse para descubrir que ha ocurrido.

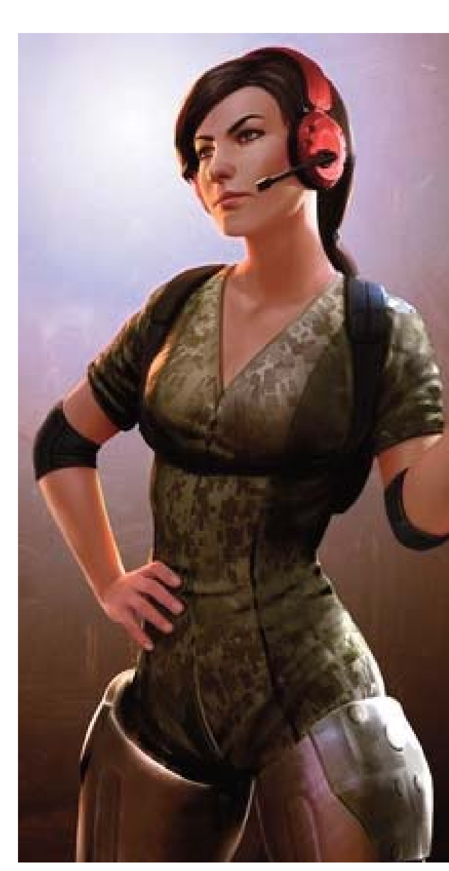
Tras la desaparición de Grin, la desarrolladora del primer título, Capcom ha optado por ofrecer esta secuela a los suecos de Fatshark . Un nuevo equipo generado a partir de personal de Grin. Una decisión lógica visto el buen trabajo que hicieron con el Rearmed original.

Pero ¿qué encontramos en esta nueva entrega para desenfundar de nuevo nuestro garfio? Visualmente Rearmed 2 ha mejorado el ya de por sí buen trabajo anterior habiendo detectado los puntos flojos de este. Ahora los escenarios son algo más variados en sus localizaciones. A pesar de que todos los niveles ocurren

sobre la isla han convertido el clima y el momento del día en los factores para darle mayor vida al entorno, dando unas variaciones de color muy agradables a unos escenarios ya de por sí muy vistosos en 3D que nos llevarán por puertos en operaciones nocturnas o escenarios montañosos nevados, ventisca incluida. Para los que no hayan catado la versión anterior todo en el juego está modelado en 3D aunque el desarrollo del juego es pura 2D. Gráficamente un gustazo para un juego con sabor a arcade clásico.

Es en la jugabilidad dónde se nos queda un sabor agridulce. Para añadir mecánicas y opciones nuevas al título original han optado por incluir un movimiento que era la característica diferenciadora desde el original de NES, el salto.

En Rearmed además de disparar a diestro y siniestro las plataformas eran lo más importante, convirtiéndose en un reto pasar ciertas zonas solo valiéndote de tu garfio mientras sobrevives a los disparos del personal. Llegando a tener un factor puzzle cuando tenías que encarar situaciones que automáticamente tu cabeza resolvería en otro juego con un simple saltito, obligándote a buscar una nueva forma de llegar al otro lado.
En este Bionic 2 el salto se implementa de una manera muy natural pero te facilita el trabajo demasiado. Es cierto que sigue habiendo retos debido a la otra gran novedad del título: una serie de power up's escondidos a lo largo del juego que en muchas ocasiones te exi-



Visualmente Rearmed 2 ha mejorado el ya de por sí buen trabajo anterior





gen mayor control para capturarlos.

Estas mejoras vienen en dos formas: pasivas y activas. Puedes tener una de cada aplicadas a Spencer en cada momento y cambiarlas cuando quieras. Las pasivas producen estados mejorados y las activas ataques especiales. En algunos casos necesitarás conseguir algunas mejoras antes para poder acceder a otras. Lo que le da un factor de rejugabilidad interesante a los 20 niveles de los que se compone el juego.

Para los más añejos del lugar otro reto en forma de logro: completar todos los niveles sin usar el salto. Aún así para los mas rebeldes que quieran disfrutar el juego de esta manera como en el clásico que sepan que el salto es imprescindible para acceder a según que sitios pero que su ausencia te permite pasar los niveles justito, sin acceder a todo el mapeado.





Quedan por comentar algunos factores como las armas que podrás conseguir a lo largo del juego. Unas armas variadas, como escopetas, rifles de francotirador, etc. Pero que no son determinantes ya que la IA de los enemigos no da para mucho y en la mayoría de los casos la pistola principal con munición infinita es un arma más que digna. Esta IA básica se traslada también a los bosses, que en la mayoría no suponen un mayor reto que memorizar los escasos movimientos que ejecutan y atacar en el momento justo.

Por último comentar que la banda sonora que te acompaña durante todo el juego está muy lograda y consigue transmitirte ese sabor machacón a melodía de 8 bits pero mucho más rica.

La banda sonora consigue transmitirte ese sabor machacón a melodía de 8 bits

En definitiva este Bionic Commando Rearmed 2 sabiendo que las comparaciones son odiosas, queda jugablemente por debajo de su primera parte pero no deja de ser un arcade entretenido, vistoso y longevo si eres completista. Para los que quieran un reto mayor y no hayan disfrutado del primero recomiendo que le deis una oportunidad. Más teniendo en cuenta que está a un precio inferior a esta segunda parte: 800 microsoft points en contra de los 1200 que vale Rearmed 2.

Conclusiones:

Un arcade clásico y divertido pero que jugablemente no mejora a su antecesor. Tiene que luchar contra mejores productos tanto en Live como en la Store.

Alternativas:

Hardcorps Uprising es una opción novedosa que también trae el sabor clásico pero recomiendo igualmente la primera parte de Rearmed.

Positivo:

- Diseño de escenarios variado y vistoso.
- Longevo gracias a los elementos ocultos.

Negativo:

- Su primera parte le hace sombra.

TEXTO: JAVIER GUTIERREZ

gráficos	80
sonido	85
jugabilidad	60
duración	80
total	**75**

TDU2 TEST DRIVE UNLIMITED

desarrolla: eden games · **distribuidor:** atari · **género:** conducción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 55,98 € · **edad:**+12

Test Drive Unlimited 2

No todos aspiramos a ser un niño bonito al volante

Un juego que es todo glamour por fuera, pero que carece de espíritu y personalidad por dentro. Está bien para darse un garbeo por pueblos de casas blanquísimas y calas de aguas azules, pero ¿y las carreras? Ay, las carreras...



¿Te has imaginado alguna vez rodeado de coches de lujo y pijos plasticosos en una isla semidesierta? Pues esa sería la definición perfecta de un juego que, casi desde el principio, da un pelín de grima por lo elitista de sus planteamientos éticos y estéticos. Allí donde *Burnouts* y *Needs for Speed* son potencia desatada y olor a grasa, a tubo de escape y a rueda quemada, este Test Drive es modelitos de pasarela, tipas despampanantes y aroma a chanel número 5. No es ese, claro, el principal problema de este juego, pero no es menos cierto que el escenario no predispone demasiado positivamente al disfrute de un título de conducción ambientado en gran medida en nuestra querida, aunque eso sí, muy "exclusiva" Ibiza.

Lo primero que llama la atención del juego, además de ese espíritu repelentemente snob, son su gráficos, que casi siempre cumplen con notable su función y consiguen meternos en un mapa abierto que podemos recorrer de arriba abajo a nuestro antojo. Los coches está perfectamente recreados, y los soleados paisajes isleños nos deleitan la vista mientras conducimos por carreteras secundarias a través de las colinas o a la vera del mar. Los efectos climatológicos son igualmente efectivos,



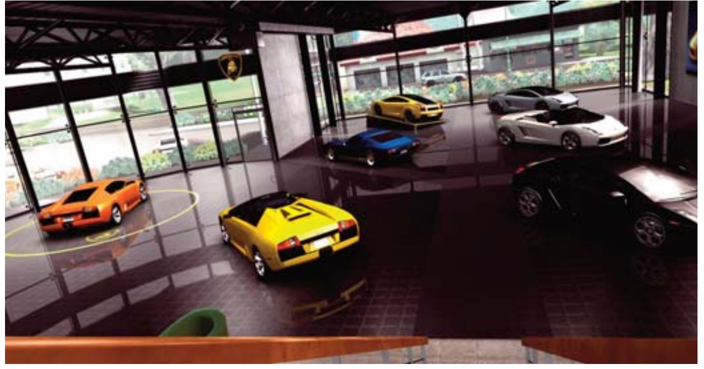


así como los ciclos de día y noche, que ofrecen sensaciones atmosféricas muy distintas pero decididamente sexis. Todo va bien, hasta que te metes en cualquier pueblo o ciudad; amigo, es ahí cuando piensas que alguien dentro del juego, quién sabe por qué, se ha dedicado a construir falsas casuchas de cartón-piedra y a liquidar lugareños para, qué sé yo, colocarlos de figurantes revividos en otro juego (más) de zombis. Obviamente, no hay que esperar demasiado de unos personajes secundarios que, en las escenas de transición, se ven, se mueven y hablan como las *barbies* consentidas de Paris Hilton.

Test Sims Online World 2,5

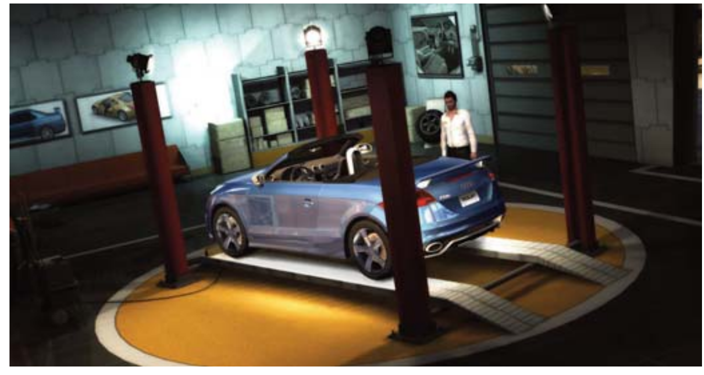
Pero la descompensación de este juego no se detiene en lo visual, y afecta de lleno a la misma esencia de su jugabilidad. Estamos ante un producto que lo intenta ser todo y acaba por no ser nada... al menos, nada verdaderamente auténtico, original y/o bien acabado. Quiere ser un arcade de conducción, pero también se ofrece como una mezcla de juego multijugador online para Sims de la jet set podridos de pasta y con mucho tiempo que perder en trajecitos, casinos y operaciones de cirugía estética. Siempre parece haber algo que hacer en esa Ibiza virtual, al menos algo relacionado con coches de lujo y fiestas maquineras, y por lo tanto nuestro personaje, un don nadie que sueña con la vida idílicamente nauseabunda de los nacidos ricos, siempre tiene una misión, carrera o reto multijugador por delante. Y francamente, si no fuera por todo lo que voy a decir a continuación, habría formas peores de perder varias horas ante la tele.

Y es que, por desgracia, esta vez el cóctel se ha echado a perder tanto por exceso de ingredientes como por falta de pericia al combinarlos: existen demasiados “detallitos” aquí y allá para que TDU2 pueda aspirar a escalar









más allá del pelotón de los medio torpes. A vista de pájaro, el modo historia nos incita a conseguir licencias para participar en divisiones superiores, competir en carreras urbanas e interurbanas, conseguir más y mejores coches, y a comprar garajes más espaciosos donde aparcarlos. Hasta ahí, un juego de conducción más. Pero claro, cuando empiezas a tener que pensar en amueblar tu casa, hacerte un retoquito en la nariz, a tomar fotos de coches estrellados para reciclarlos y convertirlos en autos de carreras, y a realizar mil y un recados por toda la geografía de las islas de Ibiza y Oahu, Hawái, te das cuenta de que quizá hubiera sido mejor para los desarrolladores mantenerse fieles al enfoque más convencional del asunto. El único objetivo de muchos de los trayectos es hacerte conducir por conducir, para que de esa forma puedas toparte con otro jugador online que te lance un reto o con otro evento inesperado que te distraiga de tu meta inicial. Pese a todo, este enfoque basado en inundar tu agenda de miles de cosas por hacer podría haber funcionado, de no ser por...

...la conducción

¡Qué malo es el control de los coches en este juego! Y qué pena que, a pesar de haber un centenar de vehículos a nuestra disposición, las diferencias reales entre uno y otro a la hora de conducirlos se quede en la ficha de detalles técnicos. Y es que no hay una divergencia real y notoria entre las distintas monturas, a pesar de lo que digan sus estadísticas: todos los coches se sienten y se conducen más o menos igual... de mal. Probablemente los poseedores de un volante no lo habrán notado tanto,

pero con los mandos convencionales es muy, pero que muy difícil no salirse de la carretera. Y teniendo en cuenta que el juego incorpora un sistema de recompensas que premia los adelantamientos, derrapes, y en general la conducción al límite (siempre y cuando no te la pegues), este problema es de los gordos.

Por cierto, y hablando del sistema de puntos, para acumular dinero es necesario que el coche no se detenga nunca, ya que cuando eso sucede (o cuando no ejecutamos ningún tipo de maniobra espectacular), el indicador

Pocas veces se han visto una simulación de vehículos tan inconsistente y un sistema de control tan defectuoso

empieza a descender lentamente. Sin embargo, en cuanto miras el mapa de la isla para saber de dónde vienes y hacia donde vas, el coche se detiene mágicamente allí donde esté, perdiendo cualquier bonificación acumulada. Y creedme, necesitaréis consultar con bastante frecuencia el mapa. Añade a esto que muchos de los retos no son precisamente fáciles de completar, ya que requieren de la ejecución de maniobras en una secuencia que parece pensada especialmente para que fracases, por lo que el nivel de frustración asciende peligrosamente hacia la zona roja del dial. La de la vena hinchada en el cuello, sí.

Así las cosas, es evidente de que menos es más, y más es peor. El hecho de haber metido tantas cosas en la batidora, y de no haber hecho realmente bien ninguna de ellas -especialmente por lo que respecta a la simulación de conducción, o sea, el que debía haber sido el auténtico núcleo del juego-, hace que la adición de elementos más propios de un *Wedding Makeover* o de un *Fall Fashion Dream* que de un simulador de coches no haga más que arrojar sal sobre una herida ya demasiado profunda. Y es una lástima, porque si se hubieran dedicado más esfuerzos a las carreras y menos a las pijotadas, el título tenía el potencial suficiente como para hacerse un hueco en este competido género.

Quizá por todo ello Eden Games ha decidido lanzar un primer un paquete de contenido descargable gratuito, el "pack de Exploración", que además de solventar muchos de los problemas que plagan al juego contiene más retos y permite desbloquear dos nuevos vehículos, el Lancia Stratos Rallye y el Dodge Charger del 69. Entre los parches aplicados se cuenta la mejora de la experiencia online en general, haciéndola más estable. Se solucionan también la corrupción de las partidas guardadas (sí, hijo, sí), listas de amigos e invitaciones funcionales, y una revisión de los mecanismos para ganarse el parné, incluyendo el acceso al Casino y un bug que hacía que los jugadores perdieran injustamente dinero en él. Total, cuatro cosillas de nada...

Conclusiones:

TDU2 es el típico juego capaz de mantener tu atención durante unas pocas horas, pero que al final no posee los suficientes elementos de calidad como para seguirle pisando a fondo el acelerador semana tras semana.

Alternativas:

Need for Speed: Hot pursuit es mucho mejor juego de carreras y posee un modo online mucho más depurado que el de este título.

Positivo:

- *Buenos gráficos y efectos ambientales*
- *Gran variedad de retos y competiciones*
- *Dos mapas extensos y abiertos*

Negativo:

- *Todo lo que huela a Los Sims*
- *El manejo y simulación de los coches*

TEXTO: JOSÉ MANUEL ARTÉS

gráficos	72
sonido	64
jugabilidad	54
duración	63
total	**61**



desarrolla: square enix · **distribuidor:** nintendo · **género:** deportes · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 49,90 € · **edad:** +3

Mario Sports Mix

El fontanero cae del trono

Mario Sports Mix significa el retorno del fontanero al género de los deportes. El bigotudo rechoncho golpea en Wii con un título que recopila cuatro modalidades distintas de juegos de balón (y disco), sin impactar en ninguna de ellas



Mario, el fontanero más conocido en todo el mundo y el más polivalente, vuelve a pisar el género deportivo con un título creado por Square-Enix. Wii ha sido la plataforma escogida para ofrecer a sus usuarios un juego que busca aportar diversión entre amigos. Lástima que no lo consiga.

Cuatro deportes que saben a poco

Mario Sports Mix brinda la oportunidad de vivir la experiencia de cuatro deportes: baloncesto, voleibol, hockey y balón prisionero. Como no podía ser de otro modo, nos encontramos ante un título que no pretende buscar el realismo y la simulación en ninguna de las categorías mencionadas, por lo que aunque las bases se mantendrán, las reglas de cada juego vendrán re-escritas.

Los objetivos en cada deporte serán los mismos que en la realidad, aunque la forma de conseguirlo variará gracias a los objetos

Cada partido jugado se ve como cabría esperar de un juego del fontanero: colorido, bonito y gráficamente correcto

dispersados en pantalla, los escenarios con vida propia en los que puede ocurrir de todo y unos personajes sacados del universo Mario —y alguno escondido de Square-Enix— con diferentes estadísticas y habilidades especiales.

Cada partido jugado se ve como cabría esperar de un juego del fontanero: colorido, bonito y gráficamente correcto. El problema es que, dejando de lado el apartado visual, los efectos en pantalla y las animaciones, no hay nada que se pueda salvar en el título, algo incomprensible siendo un juego que viene creado por la misma gente que ideó el divertido Mario Slam Basketball de Nintendo DS.

¿Buscas diversión? Lo siento, no está aquí

Grandes fallos a nivel de jugabilidad hacen del título un completo aburrimiento a los mandos. El problema no es tanto la sensación de que los controles se han simplificado tanto que puedas ganar casi con la pulsación de un botón, o de que la IA, cuando juegas contra ella, sea bastante fácil de batir en casi cualquier nivel de dificultad —excepto en nivel brutal, ahí la cosa se complica bastante—. Por supuesto que son problemas grandes, pero el gran fallo viene cuando te das cuenta de que en muchas ocasiones no posees el control de lo que ocurre en pantalla.

Es muy frustante darte cuenta de que, tras pasar el balón a un compañero, debes cambiar manualmente a éste. Y es que si tú no das la orden, la máquina será la encargada de jugar el partido. Esto hace que debas estar muy atento a detalles que jamás hubieras pensado que necesitarían de tu atención, siendo el mayor reto el ser capaz de organizar a tu equipo más que el de batir a tu rival por habilidad.

Es cierto que el juego ofrece posibilidades curiosas como lanzamientos especiales y combinaciones semiautomáticas y estratégicas para con tus compañeros de equipo, pero todo esto vuelve a ser demasiado sencillo de ejecutar y, a la vez, caótico de comprender.

Si bien el detalle de la difícil coordinación del juego se podría suplantar con unos amigos a tu lado en el equipo, los cuatro deportes pierden gracia tras un par de partidas con ellos, ya que carecen de profundidad alguna y no plantan un reto al jugador.

Da igual que vayas a jugar con el mando en horizontal o con la

Dejando de lado el apartado visual, los efectos en pantalla y las animaciones, no hay nada que se pueda salvar en el título







combinación de mando y nunchuk. Cuando ves que las bases jugables no están claras, que hay grandes errores de planteamiento y que las cuatro gracias del título se descubren tras una o dos partidas, juegues como lo jueges el título acabará por coger el polvo en tu estantería tras los pocos días... o minutos.

¿Preguntas por la duración? Lo siento, tampoco está.

El título tiene los cuatro deportes, con la variante más clásica y otra más cambiada que viene incluída como minijuegos. Así, “floro zampón” es un minijuego que cambia el balón de basket por fruta y la canasta por una floropiraña gigante y el “voleibaile” es una variante del voleibol donde deberemos recepcionar pelotas siguiendo un ritmo musical. También tendremos en el grupo el “hockey sobre palos”, donde tendremos que echar a nuestros rivales de en-





cima de un gran bloque de hielo que navega sin rumbo por el océano y el "balón traicionero", una pista rodeada de cañones que lanzan bob-ombs en la que tendremos que intentar sobrevivir todo el tiempo posible.

Juegues como lo jueges el título acabará por coger el polvo en tu estantería tras los pocos días

Cuatro minijuegos que, de nuevo, están vistos con únicamente un par de partidas a cada uno. Esto hace que el disco se convierta en un software con ocho minijuegos sencillos y aburridos que, además, cuentan con músicas nada memorables.

Y a parte de esto y de la posibilidad de jugar en torneos o amistosos, no hay más. El título permite ser jugado a través de internet, lo cual sería un aliciente a tener en cuenta si un partido se pudiera disfrutar. Sin embargo, esto no es así por muchas razones, la mayoría ya comentadas, aunque hay otra bastante preocupante que no quiero descuidar: la falta de ritmo en cada juego.

Cada canasta, cada punto en el voleibol o cada gol en hockey implican ver un contador en grande durante segundos, con animaciones de victoria, nuevo saque con cuenta atrás y un montón de monerías que rompen con el dinamismo de la partida. Y eso por no hablar del balón prisionero, donde la cosa empeora mucho más.

Conclusiones:

Mario Sports Mix es una buena idea llevada a cabo de una forma terrible. El título, que claramente debería centrarse en la diversión, aburre como pocos, por lo que la única conclusión que puedo sacar es que lo evites a toda costa.

Alternativas:

Con Mario como protagonista tendríamos Mario Kart Wii, aunque Wii Party o Wii Sports Resort son también grandes títulos de Nintendo.

Positivo:

- *Gráficos bonitos y coloridos*

Negativo:

- *Jugabilidad mal implementada*
- *Melodías poco memorables*
- *Pocos y aburridos modos de juego*

TEXTO: MARC PLA

gráficos	75
sonido	55
jugabilidad	25
duración	45
total	**50**

desarrolla: double fine · **distribuidor:** thq · **género:** puzzles · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 1200 msp · **edad:** +7

Stacking

Tim Schafer y una nueva locura

A veces hay que huir de los grandes seguimientos. De las coberturas exhaustivas de los hipotéticos triple A. Cuando uno se toma su tiempo en ver otras alternativas, es capaz de encontrar apuestas como esta



Esta generación no sólo los juegos de lucha han alcanzado su cénit, también lo han conseguido los juegos de puzzle; sobretodo los derivados de aventuras y los que llegan descargables. The Stacking llega con una propuesta jugable muy fresca: encarnando a un muchachito, que no es otra cosa que una diminuta muñeca rusa, debemos rescatar al resto de nuestros hermanos de las garras de un malvado Barón que está a favor del trabajo infantil (chico malo) para conseguir vencer a sus huestes y cumplir nuestra misión, deberemos entrar en el cuerpo de la muñeca de tamaño inmediatamente superior y así de forma sucesiva, obteniendo las habilidades de la matrioska que poseamos.

Estas habilidades van desde abofetear, arrojar, mirar... capaces de encadenar una serie de acciones que nos valgan para nuestro fin. El juego viene cargado de diversas soluciones para

En Stacking manejaremos unas muñecas rusas. Con una decisión tan simple, y a la vez, tan acertada, el juego gana una personalidad propia

el mismo puzzle y acertijos variados para que el título gane en duración y rejugabilidad. Lamentablemente, el enorme trabajo creativo y de planteamiento pierde fuerza en su peor faceta: la de la exploración, buscar a la muñeca adecuada para superar el siguiente reto se vuelve un poco aburrido, sabiéndolo, el juego permite al usuario emplear un haz de luz al estilo Dead Space que le lleva a pies juntillas a donde hay que ir. Debería haberse cuidado más esta parte, ya que el título en su base es muy poco convencional, con un acertado uso de una estética añeja de cine para narrar los acontecimientos principales con cartelones propios del género; mientras que para solucionar los diálogos ingame emplea unos sencillos bocadillos de texto, esto, sumado a la exploración tan simple, no acaban de volver redondo un producto que es en sí muy bueno por el resto de sus virtudes.

Lo que nos plantea Stacking no es más que un elenco de puzles. Eso sí bastante bien entrelazados y con varias soluciones posibles

The Stacking es, sin ser perfecto, un título agradable y divertido, con una buena ambientación y sorprendente además de la confirmación de la buena salud de la que gozan los servicios de descarga digitales, el escaparate perfecto para mostrar jugabilidades distintas a los juegos más mainstream.





Conclusiones:

Con un planteamiento inicial maravilloso, falla en el paseo entre los gruesos jugables; aún co n eso, es un muy buen juego. Su originalidad le convierte en una pequeña joya dentro de los juegos en formato digital.

Alternativas:

Directamente no tiene una alternativa válida. Su apuesta por algo tan particular, lo convierte en un juego único en su género. Ahora bien, juegos de puzzles más genéricos, pues hay bastantes.

Positivo:

- Música y diseño
- Su originalidad

Negativo:

- Paseos mal resueltos
- Algunas soluciones

TEXTO: ADRIÁN SUÁREZ

gráficos	85
sonido	80
jugabilidad	70
duración	60
total	75



desarrolla: gameloft · **distribuidor:** gameloft · **género:** aventura · **texto/voces:** inglés/castellano · **pvp:** 5,49 € · **edad:** +9

Sacred Odyssey: Rise of Ayden

¿Hyrule en el iPhone?

Ayden es un joven que de repente se encuentra con una princesa para salvar y ya de paso, derrotar al mal que amenaza su mundo. A lomos de su yegua deberá recorrer parajes y mazmorras, derrotando todo tipo de enemigos.

Gameloft se ha propuesto que los usuarios de dispositivos de Apple (y en menor medida los de Android) puedan disfrutar de las grandes sagas de las plataformas "mayores". A falta de las licencias oficiales llevan un tiempo lanzando una serie de juegos con un más que casual parecido a los Resident Evil (Invasión Zombie), Uncharted (Shadow Guardian) o la saga Grand Theft Auto (Gangstar) entre otros muchos. Extrañaba que no hubiese clon de una de las sagas más longevas, idolatradas y rentables de la historia, sí, me refiero a las historias de Zelda y aquí está, con el nombre de Sacred Odyssey.

Es cierto que en esta ocasión la copia no es tan descarada, se ha disfrazado de juego de rol, con una apariencia más adulta que las aventuras de Link, pero el fondo es el mismo, una aventura que mezcla a partes iguales acción y exploración, basada en una historia tan repetida como interesante, que nos irá enganchando poco a poco hasta que casi sin darnos cuenta no podamos dejar de jugarlo sin conocer el final. Somos Ayden, un joven que casualmente encuentra a una princesa atacada por orcos, y que, al salvarla se implica en la salvación de su mundo de los peligros que amenazan con su destrucción. A lo largo de la aventura encontraremos una clara influencia del mundo de Zelda y guiños a otras sagas como Final Fantasy o Dragon Quest. Con Sacred Odyssey, Gameloft ha tratado de crear un mundo creíble y compacto, con una historia que nos van narrando los personajes que vamos encontrando y en el que sucedan cosas aparte de nuestra aventura. Lo ha conseguido a medias, consigues hacerte una idea de lo que ha pasado en Lasgalen, pero hay demasiados cabos sin atar, misiones secundarias que te llegan sin saber muy bien de donde y con que sentido y personajes que directamente sobran. Aún así



es meritorio el esfuerzo y el trabajo de tratar de recrear un mundo complejo en una plataforma con las limitaciones del iPhone/iPad.

Técnicamente Sacred Odyssey es notable, Gameloft ha demostrado que domina las plataformas de Apple y es capaz de obtener un buen rendimiento en prácticamente cualquier tipo de juego. Los escenarios son vistosos y en ocasiones sobresalientes, los modelados de los personajes están bien realizados, las animaciones son mejorables pero creíbles y el nivel de texturas es bueno aunque muy desigual de unas zonas a otras del juego. Las voces (en inglés) tienen un gran nivel de interpretación (para una producción de este nivel) y las de algunos personajes son de las que recordarás transcurrido tiempo de que hayas dejado el juego, los textos están correctamente traducidos, e incluso se han permitido el localizar algunas bromas del juego. Más que banda sonora, Sacred Odyssey tiene un conjunto de melodías que acompañan la acción de Ayden.

Pero no podemos olvidar que el aspecto definitivo a la hora de decidir si un juego de este tipo es "adaptable" a este tipo de equipos es el jugable, Gameloft ha optado por el pad virtual y los botones de acción que aparecen de un modo contextual en función de la acción que se desarrolla y los objetos cercanos. Funciona francamente bien salvo que resulta casi imposible desplazarte a lomos de nuestra yegua Miya y en las batallas contra más de un enemigo, que no nos permite seleccionar con precisión a cual atacar.



Conclusiones:

A pesar de los muchos aspectos a mejorar, es un buen juego que lleva a los dispositivos de Apple un género que hasta ahora era exclusivo de otras plataformas.No te lo puedes perder si quieres jugar un "Zelda" en tu iPhone o iPad.

Alternativas:

En iPhone y iPad no hay muchos juegos de este género y con este planteamiento, si eres usuario de las consolas de Nintendo seguro que ya conoces algún título de las aventuras de Link .

Positivo:

- *Buenos niveles de producción*
- *Más de 10 horas de juego por 5,49 €*

Negativo:

- *Deficiencias jugables*
- *Demasiado parecido a Zelda*

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	72
sonido	70
jugabilidad	66
duración	78
total	**71**



desarrolla: arrowhead · **distribuidor:** steam · **género:** aventura · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 10 € · **edad:** +12

Magicka

Los hechiceros más chuscos se van de aventuras

Arrowhead nos trae una peculiar y original propuesta: Sentirnos como auténticos hechiceros canalizando elementos a diestro y siniestro. Y ya que estamos, si es con una gran dosis de humor absurdo, mejor que mejor

Magicka es un juego directo, sin pretensiones de ser lo que no es, y se vende a un precio justo de acorde al contenido. Pero... ¿Qué tiene este título para haber desbancado en descargas via steam al mismísimo Dead Space 2? Comprobémoslo.

El foco esta en la jugabilidad.

Esta afirmación tan simple define por completo el juego. Y es que el leit-motiv del título consiste básicamente en combinar elementos de forma creativa: 8 elementos básicos y 2 derivados hacen un total de 10 elementos primarios. Elementos que el jugador decide como mezclar hasta un máximo de cinco por lanzamiento. Así pues, si el jugador carga un rayo y lo lanza, soltará una descarga eléctrica. Si carga dos rayos y los suelta, la descarga será mayor en alcance y potencia, y así hasta cinco. Pero si esa misma descarga la combina con el elemento arcano multiplicará la potencia y la distancia, o si la combina con curación curará y electrocutará a los enemigos a la vez.

El foco está en la jugabilidad: El leit-motiv del título consiste en combinar elementos de forma creativa. Elementos que el jugador elige como mezclar

Uno de los aspectos más logrados del juego son las interacciones entre elementos: Volviendo al ejemplo del rayo, si intentamos lanzar uno mientras estamos mojados nos electrocutaremos a nosotros mismos. Si lanzamos un haz sobre un escudo nos rebotará a nosotros. Si cruzamos 2 haces de energía pueden anularse, o magnificarse, o generar una terrible explosión, depen-



diendo de los elementos que hayamos cruzado. Todas estas complejas interacciones y la presencia de fuego amigo del 100% garantizan un multijugador online tan caótico como divertido

El juego entero es una sátira de los RPGs clásicos y los iconos de la cultura freak. Tan original como hilarante

No es oro todo lo que reluce. Y es que magicka es una apuesta original y divertida, pero tiende a hacerse repetitiva a las pocas partidas. Realmente no hay tanta variedad de combinaciones como pueda parecer en un principio, aunque bien es cierto que con lo poco que cuesta llega a amortizarse mucho antes de que esto ocurra. La presencia de bugs y cuelgues también es patente, aunque están trabajando en parches para solucionarlo.

Técnica y argumento

Gráfica y sonoramente aprueba con las justas. Está en lo mínimo exigible a día de hoy. Los efectos especiales son vistosos y coloridos llenando la pantalla de rayos estelas y explosiones.

La cuestión del argumento merece un aparte: El juego entero es una sátira de los RPGs clásicos y los iconos de la cultura freak. Nadie se libra del escarnio: Indiana Jones, ESDLA, Star Wars, 300...etc. El juego entero está plagado de hilarantes referencias, cayendo también en la autocrítica de los tópicos del genero. Sin duda un apartado muy original.



Conclusiones:

Estamos ante un juego sin mayores pretensiones que las de divertir y entretener. Su mecánica es original y adictiva, y su argumento, aunque simple, es una ácida y divertida crítica hacia todos los clichés del género. Merece la pena.

Alternativas:

A un nivel jugable no hay nada similar. Si lo que quieres son intensas partidas multijugador puedes bajarte el Alien Swarm, disponible gratuitamente mediante steam.

Positivo:

- *Jugabilidad directa y original*
- *Rezuma humor por los cuatro costados*

Negativo:

- *No tan variado como parece*
- *Apartado técnico, bugs, cuelgues...*

TEXTO: MIGUEL ARÁN

gráficos	60
sonido	70
jugabilidad	85
duración	65
total	70

desarrolla: soe · **distribuidor:** sony · **género:** mmorpg · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 49,90 € · **edad:** +16

DC Universe Online

Los comics cobran vida en la red

Sony Online Entertainment nos trae una nueva propuesta en el género de los multimasivos: El imaginario DC hace de anfitrion en un título que ha levantado una gran expectación entre los fans del comic americano



SOE es una compañía con una dilatada experiencia en lo que al género de los MMO se refiere. Y las licencias DC son cuanto menos muy jugosas y explotables. Y pese a ello, el resultado es un producto irregular, que no malo.

Planteamiento y jugabilidad

Una de las características más valoradas del género de los MMO es la libertad. El jugador espera poder participar en un mundo abierto, creible, en el que sus decisiones influyan, en el que tenga la suficiente variedad de opciones como para que luchar solo sea otra más, y no la única.
En ese sentido DC Universe decepciona un poco: Desde el principio, el jugador es agarrado de la mano y arrastrado a través de una serie de quest que no son particularmente originales ni divertidas. Al margen de las misiones principales uno puede hacer quest a parte, o simplemente pasear por la ciudad, pero no existe

La jugabilidad se aleja de estándar clásico de "barra de skills" y se acerca a un estilo donde las habilidades se ejecutan de forma similar a combos.

incentivo alguno para la exploración: La ciudad adolece de una terrible falta de variedad. Del mismo modo los super-héroes terminan siendo calcos unos de otros en cuanto a habilidades de combate (Afortunadamente en cuanto a complementos estéticos la variedad es mucho mayor)

La jugabilidad podría contar como uno de los aciertos del título. Se aleja ligeramente del estándar de "barra de skills" de los MMO y se acerca a un estilo donde las habilidades se ejecutan como si fueran combos de un juego de lucha. Aunque se nota que el control ha sido diseñado con los jugadores de pad en mente, se puede jugar con ratón y teclado sin mayores complicaciones.

El PvP pasa el corte, pero sin alardes. No hay nada que no hayamos visto antes en otros títulos, pero aporta bastante a la experiencia jugable

Apartado técnico

Gráfica y sonoramente el juego cumple. No es en absoluto un referente técnico, pero tampoco desentona para mal. Artísticamente no sería justo valorarlo ya que es una fiel recreación de la estética de los comics.

No podemos finalizar este apartado sin comentar algunos pequeños bugs que hacen acto de presencia de vez en cuando. Cuelgues aislados a parte, a veces el sonido se queda pillado, o los proyectiles disparados por tu héroe chocan contra barreras invisibles, entre otrras muchas pequeñas incidencias. No se dan con tanta frecuencia como para lastrar el juego, pero dan una sensación de mal acabado general.





Conclusiones:

DCU no es mal juego. Pero su planteamiento a día de hoy es obsoleto: No tiene la suficiente profundidad como para engancharnos por mucho tiempo. Quizás en PS3 luzca más, al ser un juego tan directo y tener menos competencia en su género

Alternativas:

Si quieres un MMO de héroes y villanos prueba el City of Heroes/Villians. Si quieres apostar por un MMO más original RIFT saldrá publicado en marzo

Positivo:

- *La recreación del universo DC*
- *Jugabilidad tipo "combos"*

Negativo:

- *Planteamiento repetitivo e insustancial*
- *No aporta innovaciones reseñables*

TEXTO: MIGUEL ARÁN

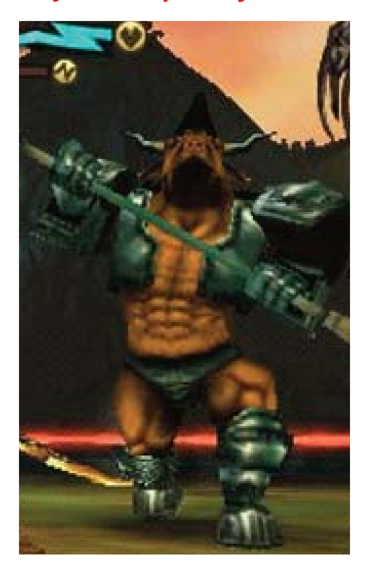
gráficos	75
sonido	65
jugabilidad	70
duración	60
total	65

desarrolla: se · **distribuidor:** koch media · **género:** caza/jrpg · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:**45,99 € · **edad:** +7

Lord of Arcana

Square-Enix quiere su trozo de pastel

Siguiendo la fórmula de derrotar monstruos instaurada por Monster Hunter, Lord of Arcana intenta imponer su propia visión de este subgénero incluyendo lo que mejor sabe hacer, con toques del JRPG de antaño



Buscado como respuesta a Monster Hunter, Square-Enix plantea un título de matar bichos combinando las características superficiales del de Capcom y añadiéndole mucho del rol clásico japonés.

Mazmorras genéricas son la casa de grandes monstruos de diseños no excesivamente inspirados a los que tendremos que acceder tras batirnos con toda la morralla que les antecede. Una de las bases de las dungeon japos es la repetición de un par de enemigos genéricos en entornos cerrados, con cambio de pantalla incluido; aquí eso se emplea y para hacer que el combate parezca tan duro como en el de un MH (pero sin tampoco currárselo demasiado) combinan una IA de enemigos lamentable con un exceso de poder en sus golpes y en su resistencia, haciendo de cada combate algo prolongado pero no por ello divertido, sobretodo, si lo tienes que jugar en solitario.

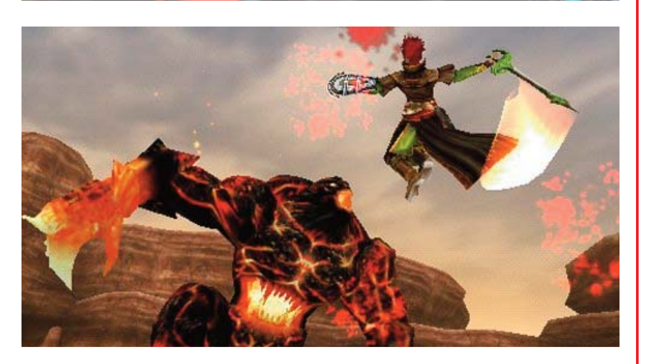
En una comparativa directa sale perdiendo. Pero donde más se le puede atacar a este título es su incomprensible no inclusión de modo infraestructura

El juego no tiene online, solo ad-hoc, toda una lástima ya que el título, ya solo por su planteamiento, ganaría muchos enteros si facilitaran el acceso a partidas multitudinarias. Técnicamente el juego va muy justito; y no porque el motor falle, sino porque tanto las animaciones como los diseños en general rozan lo genérico y soso, restándole muchos enteros al conjunto en cuanto a “autenticidad”.

Lord of Arcana combina combates clásicos de JRPG con el género de caza del que ha hecho bandera MH

La historia de “Lord of Arcana” está mal hilada desde el principio y se torna en innecesaria al no aportar nada ni al jugador ni al género. Lo que sí que cabe destacar es la riqueza del combate, con opciones que se amplian mientras jugamos; aunque es toda una pena tener que tragarnos un tiempo de carga al entrar en combate para transportarnos a un escenario delimitado para pelear.

De personalización va escaso y de armas para elegir tira con las ya vistas ¿Qué pretende Lord of Arcana entonces? Aportar ese toque de combates de J-RPG de antes mezclado con la caza de Monster Hunter. Pese a tener, no fallos, pero sí carencias, es un título que en compañía se deja disfrutar; al menos hasta el nuevo cazabichos: God Eater y el rey de la fiesta: Monster Hunter 3rd.



Conclusiones:

No sorprende y hasta llega a parecer arcaico en muchos de sus planteamientos, pero en coop se deja disfrutar. Eso sí, la falta de un modo infraestructura lo limita bastante.

Alternativas:

Monster Hunter sigue siendo el referente en este tipo de juegos. Cualquiera de sus entregras te va a llenar a nada que te guste el genero. A día de hoy siguen siendo uno de los pilares del catálogo de PSP.

Positivo:

- No haberse limitado sólo a clonar a MH (en algunos aspectos)

Negativo:

- Argumento mal estructurado
- No tiene modo infraestructura

TEXTO: ADRIÁN SUÁREZ

gráficos	50
sonido	50
jugabilidad	60
duración	80
total	**60**



desarrolla: sumo digital· **distribuidor:** disney · **género:** carreras · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 49,90 € · **edad:** +7

Split/Second Velocity

Velocidad a ritmo de portátil

Aunque el juego original ya salió hace casi un año para PS3, X360 y PC, no ha sido hasta ahora cuando la versión para la portátil de Sony se ha dejado ver. Y el resultado simplemente cumple

Hablando rápido, diremos que la versión para PSP es una reducida de las vistas en sus hermanas mayores. Motivada obviamente por las limitadas capacidades técnicas de esta plataforma. Pero siendo honestos, y con el juego ya en nuestro poder, queda el regusto de que se podía haber exprimido más. Bastante más.

Split/Second es un juego de carreras arcade, y en ese planteamiento no difiere mucho de las apuestas que ya hemos visto anteriormente en otras apuestas de otras franquicias. Una serie de pruebas con el objetivo de obtener diversos puntos articulan un bosquejo de hilo argumental que viene disfrazado de ficticio programa televisivo dividido en capítulos.

Pero en lo verdaderamente importante, en lo que sustenta al título, nuestro único objetivo se minimiza a correr, correr y correr. Esto es una carrera y hay que llegar el primero.

El juego de Sumo Digital difiere en el modo de plantear dichas carreras. Que BurnOut creó escuela es algo al que nadie escapa. Y por mucho que se intente innovar en una u otra dirección, el regusto a deja vu resulta constante. Y Split/Second no es inmune a ello. En este título contamos con un contador que ira rellenándose según sean nuestras temeridades en la pista. Una vez cubierto un tercio de la misma, podremos utilizarla. El habitual empujón de nitroso aquí ha sido sustituido por una capacidad destructiva capaz de provocar diferentes resultados, todos ellos con la finalidad de causar un destrozo, en nuestros adversarios y el escenario. Cuanto mayor sea nuestra reserva en el depósito, más devastador será nuestro ataque.

Así mismo, nuestros rivales también harán uso de esta habilidad, lo que unido a los diferentes elementos aleatorios que se pro-

ducen, acaban convirtiendo la carrera en un caos. Realmente no importa nuestra pericia como conductor, y uno llega a tener la sensación de que alzarse con el triunfo, es pura cuestión estadística y de suerte. Podemos estar últimos y en cuatro segundos coger la cabeza y ganar. En primera instancia resulta divertido. Sin embargo el paso del tiempo lo acaban por posicionar como un producto repetitivo y sobre el que no recae aliciente alguno por rejugarlo

En lo que al apartado técnico se refiere, presenta un motor gráfico capaz de mostrar con solvencia los 8 coches que participan en la carrera. Pero lo hace con varios y serios hándicaps. El primero de ellos es el sempiterno ghosting que a día de hoy sigue dando incomprensibles dolores de cabeza. Otro es el empleo de texturas, que como podéis ver en las capturas, resulta cuanto menos cuestionable. Y el tercero, los terroríficos dientes de sierra que acompañan a los modelados.

Terminando con las cuestiones técnicas, el apartado sonoro aprueba. Viene doblado, pero los efectos de sonido en juego no gozan de la mínima nitidez que se le debe presuponer a un título de este calibre. Si hay explosiones por doquier ¿Porque suenan como meros petardos?

En un intento de alargar la vida útil del UMD, el juego trae consigo la posibilidad de soportar partidas de hasta cuatro jugadores en modo ad-hoc. Y de nuevo vuelve a pecar de lo mismo que el modo carrera, divierte 15 minutos y después carece de mayor interés.





Conclusiones:

Split/Second no es un dechado de virtudes. Como mal mayor podemos decir que es otro arcade de carreras. Pero al que la falta total de carisma de ofrecer un "algo" que lo diferencie, lo va a acabar condenando a pasar por las estanterias sin pena ni gloria.

Alternativas:

Aun con los años que cuentan a sus espaldas, los arcades de velocidad siguen siendo BurnOut. Algo más actual, tenemos MotorStorm.

Positivo:

- *Algunos efectos estan bien logrados*
- *Es bastante largo*

Negativo:

- *Depende demasiado del azar*
- *Le falta transfondo y carisma*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	70
sonido	55
jugabilidad	65
duración	70
total	**55**



Pirates vs Ninjas vs Zombies vs Pandas

Solo faltan los Pajaros y los Cerdos





desarrolla: pan vision ab · **distribuidor:** pan vision ab · **género:** puzle · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 0,79 € · **edad:**+4

Pongámonos en situación: oficinas de PAN Vision AB, reunión para decidir su próximo lanzamiento y alguien decide que la mejor opción es desarrollar un clon del Angry Birds, se pide a los creativos que ofrezcan temáticas alternativas y ocurre algo así:
Creativo A: "Los zombies están de moda, serán un éxito seguro".
Creativo B: "Lo que no falla nunca son los ninjas".
Creativo C: "Con pandas como protagonistas llegaríamos mejor al público infantil".
Creativo D: "Donde esté un buen juego de piratas que se quite todo lo demas".
Anders M. Nielsen: ¿Y si mezclamos todo ello?

Esto, que evidentemente es falso, aunque parece completamente cierto porqué no encuentro otra explicación (aparte de las drogas) que justifique mezclar en un título Piratas, Ninjas, Zombies y Pandas en una supuesta guerra por la supervivencia de todos ellos.

El desarrollo del juego es exactamente el mismo que el de Angry Birds: deberemos disparar a nuestros "soldados" para eliminar los de las otras facciones. Pan Vision ha introducido novedades jugables que, si bien no revolucionan el género, si aportan novedades respecto al título de Roxio. Éstas dan bastante juego, como son la posibilidad de seleccionar el orden en que disparemos a nuestros elementos, algunas fases en las que disponemos de más de un punto de disparo y el que en muchas fases tengamos aliados prisioneros que no podremos matar para superar la fase. El resto de este PvNvZvP es una copia de Angry Birds, eliminar a todos los enemigos para pasar de fase y obtener las tres estrellas para alcanzar la fama.

Técnicamente se trata de un título correcto, los gráficos son graciosos aunque no llegan al carisma de los pájaros, y sobre todo los cerdos de Angry Birds. A nivel sonoro el tema principal se termina haciendo cansino y los efectos de sonido variados y correctos.

gráficos	60
sonido	68
jugabilidad	72
duración	64
total	**62**

Conclusiones:

Es divertido y por 0,79 € y si ya te has pasado todas las misiones de Angry Birds no lo dudes. Aún así queda muy por debajo de la guerra entre pajaros y cerdos que es mucho más divertido y sobre todo equlibrado. Un clon aceptable.

Positivo:
- Es divertido
- Algunas novedades jugables
- Precio

Negativo:
- Copia y pega
- Falta de carisma


Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers



Deep Fear





FICHA TÉCNICA

Año: 1998 - Plataforma: Saturn - Género: Survival

Deep Fear es la respuesta "made in Sega" a los Resident Evil de Capcom, cuyas secuelas no pudimos disfrutar en Saturn (aunque sí en Dreamcast). Aparecido hacia finales de la vida útil de la consola en Europa, recibe buenas críticas por su interesante desarrollo y banda sonora pero acaba por no salir a la venta en absoluto en América... a pesar de contar con diálogos y menús en inglés incluso en su versión original japonesa

En la 32 bits de Sega ya contábamos con nuestras versiones de "D" y Resident Evil. Sin embargo, nos quedamos sin Resident Evil 2 y 3, a pesar de que al menos el 2 estuvo planeado para Saturn en un principio. En su lugar, pudimos disfrutar en exclusiva de Deep Fear y Enemy Zero. Este último, del creador de "D", se distribuyó en todos los territorios, pero a medida que Saturn iba perdiendo terreno frente a PSX nosotros nos íbamos quedando paulatinamente sin novedades en nuestras consolas, aunque supiéramos de ellas por su aparición en Japón.

Deep Fear pudo correr dicha suerte, pero afortunadamente sí salió en Europa. No sorprende que el concepto básico y el manejo del juego recuerden poderosamente a los de Resident Evil, aunque cuenta con otros atractivos que lo dotan de suficiente originalidad como para merecer nuestra atención.

Para empezar, no hay varios personajes, sino un único héroe (John Mayor, antiguo Navy Seal, blablabla) que deberá enfrentarse a unas extrañas criaturas mutantes (que no zombis)

Survival horror, a día de hoy un género en declive

Afirmación categórica, pero no exenta de sustentación. Así como las aventuras gráficas o el género de las plataformas, los survival horror no han conseguido tomarle el puslo a la actual generación. Tras 5 años, apenas se pueden contar por un puñado los títulos de calidad. Alan Wake es el último de una larga y gloriosa extirpe, pero que ultimamente languidece de forma preocupante. Las otrora series más idolatradas del género en Europa, Silent Hill y Resident Evil han dejado atrás los tiempos en los que su nombre era sinónimo de erizamiento de piel. El primero vive inmersa en la profunda crisis que asola a Konami, una sombra de lo que fue en su momento. Y la segunda ha dejado de lado el género survival para ofrecer un juego de acción bien nutrido de zombis. Y fuera de ellas, apenas nada que sea digno de mención.

que son, en realidad, miembros de la tripulación transformados; el escenario no es ni una mansión ni una ciudad infectada, sino unas instalaciones de investigación submarina a gran profundidad (de ahí "deep"); por otra parte, no podemos deambular eternamente porque eso de estar bajo el agua acarrea un pequeño e insignificante detalle que es la falta de oxígeno, en la falta de oxígeno para mantener al jugador en tensión.

Por supuesto, los personajes son poligonales y los fondos pre-renderizados. A pesar de la relativamente escasa variedad de la que disfrutan estos fondos (dado que se supone que se trata de instalaciones militares), todos están muy bien diseñados y, por lo general, contribuirán en gran medida a que el aspecto gráfico

Deep Fear confía en la falta de oxígno para mantener al jugador en tensión. No recurre a los banales trucos de las pelis de terror adolescentes

es decir, que el agobio irá en aumento cuando veamos que ese puzzle que se nos resiste seguramente nos está impidiendo hacernos con una bombona de oxígeno que alargaría nuestra vida un rato más.

Ya tenemos explicado el "deep", pero ¿y el "fear"? ¿Nos estresaremos, nos asustaremos, nos desesperaremos? Por más expertos que seamos en el género, muy probablemente sí: Deep Fear no emplea el típico recurso de darte sobresaltos como las pelis de terror adolescente, sino que confía en su muy correcta ambientación y del juego nos deje buen sabor de boca.

La aventura se divide en 2 discos, en parte debido a las abundantes escenas de vídeo, que también resultan estar bastante bien realizadas. Otro de los puntos fuertes de este survival horror y que eleva su nota media aportando tensión es su banda sonora, que corre a cargo del afamado Kenji Kawai, responsable de éxitos de la animación japonesa como Ranma, Patlabor o mi superfavorita Ghost In The Shell.

Los efectos de sonido como golpes metálicos o el ruido del agua ayudarán a que no desaparezca nuestra sensación de estar atrapados, aunque otros como los disparos de escopeta sonarán ridículamente sosos.



Mención aparte merecen los actores de doblaje, que hacen un trabajo un poco vergonzoso. A veces, incluso puede que nos parezca que una de las escenas de vídeo es mala, hasta que nos demos cuenta de que lo que la arruina es la voz. Ahora bien, ¿son peores que en Resident Evil? Hay opiniones para todos los gustos, incluyendo jugadores que califican el "voice acting" de Deep Fear como uno de los peores de todo el catálogo de Saturn.

¿Eso se carga el juego? Hombre, pues claro que no. Si puede seguir gustándonos House of the Dead 2 a pesar de las HORRIBLES voces de los personajes, las de Deep Fear nos parecerán igualmente soportables.

Terminaremos el análisis de hoy hablando sobre el manejo del personaje. Como ya he dicho, es muy similar al de Resident Evil, con el botón R para desenfundar y el A para disparar, pero podemos correr con el arma desenfundada si queremos, y los botones X, Y, Z harán las veces de atajos de teclado para utilizar objetos de nuestro inventario, lo cual no está nada mal. Por último, el juego funciona estupendameante con el mando analógico, que nos permitirá mover a John con absoluta facilidad. De hecho, diría que es el mando idóneo para jugar a Deep Fear, un excelente survival horror que, una vez más, pasó sin pena ni gloria por aparecer durante los últimos estertores (occidentales) de Saturn.

CARLOS OLIVEROS



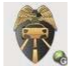
Need for Speed: Hot Pursuit

Need for Speed Hot Pursuit transformará el mundo del entretenimiento online de la presente generación. Criterion Games pretende redefinir el género de policías contra pilotos y ofrecer a los jugadores la posibilidad de desarrollar una carrera completa como policía o como piloto, ascendiendo de rango a base de recompensas El innovador sistema Autolog (registro automático) de Need for Speed tiene como finalidad rediseñar la competición uno contra uno cambiando la forma en que los jugadores se conectan, se comunican y juegan entre ellos. De este modo, tanto si juegas online u offline, la experiencia en conexión es la esencia fundamental de Need for Speed Hot Pursuit.

Gracias a logros360.com, os enseñamos los 50 logros que podréis desbloquear en esta magnífica aventura.


¡Te tengo! Puntos: 5
Arresta a un corredor.

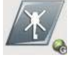

Agente Puntos: 5
Alcanza el rango (3) como policía.


Agente de persecución Puntos: 25
Alcanza el rango (19) Agente de persecución como policía.


Agente supremo Puntos: 50
Alcanza el rango (20) Agente supremo como policía.

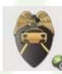

Agitado, no batido Puntos: 25
Gana una Hot Pursuit en un Aston Martin.


Ajuste de cuentas Puntos: 25
Elige una recomendación de un Amigo de Autolog y supérala.


Apoyo aéreo Puntos: 5
Llama a un helicóptero que después consiga impactar a un corredor con una banda de clavos.


Burnout Puntos: 25
Llena la barra de nitroso y utilízala entera sin colisionar con nada.


Buscador de oro Puntos: 100
Consigue una medalla de oro en todas las misiones de corredor de un jugador.


Capitán Puntos: 10
Alcanza el rango (18) Capitán como policía.

Carga eléctrica Puntos: 25
Arresta al Porsche 918 Spyder usando un PEM en la prueba "Porsche Patrol".

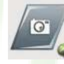

Carrera Puntos: 25
Juega 10 Hot Pursuits online como corredor.


Cazarrecompensas Puntos: 5
Juega 10 Interceptor online como policía.



Célebre Puntos: 25
Alcanza el nivel de búsqueda (19) Célebre como corredor.


Clavos al poder Puntos: 25
Impacta con una banda de clavos a un coche que te apunta con un PEM.


Comparte tu alegría Puntos: 25
Saca una Dreamshot a un BMW y compártela con tus Amigos.


Comparte tu sueño Puntos: 10
Comparte una Dreamshot en el Muro.



Corredor buscado Puntos: 10
Alcanza el nivel de búsqueda (14) Corredor buscado como corredor.

¡Desbloquéalos todos!


Corvette pasado por agua Puntos: 25
Pilota un Corvette sobre mojado.


Delincuente Puntos: 10
Alcanza el nivel de búsqueda (8) Delincuente como corredor.


El más buscado Puntos: 50
Alcanza el nivel de búsqueda (20) El más buscado como corredor.


El vuelo del abejorro Puntos: 25
Gana la carrera "Muscle Reflex" en un Chevrolet Camaro SS amarillo Bee Yellow.


Escapista Puntos: 25
Juega 10 Interceptor online como corredor.


Forajido Puntos: 10
Alcanza el nivel de búsqueda (11) Forajido como corredor.


Godzilla Puntos: 25
Consigue una medalla en "Run to the Hills" conduciendo un Nissan GT-R SpecV sin usar armas.


Guardia Puntos: 10
Alcanza el rango (8) Guardia como policía.


Impacto confirmado Puntos: 10
Consigue un impacto con banda de clavos.



Infiltrado Puntos: 10
Alcanza el rango (17) Infiltrado como policía.


Iron Man Puntos: 25
Consigue distinción en una prueba Hot Pursuit, Interceptor y Actuación rápida con el Audi R8.

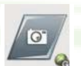

Muro de acero Puntos: 5
Coloca un bloqueo que sirva para detener a un corredor.


Patrullero Puntos: 5
Alcanza el rango (5) Patrullero como policía.


Picadura de serpiente negra Puntos: 25
Usa clavos contra un policía desde un Dodge Viper SRT10 ACR o Ford Shelby GT500 Supersnake negros.


Ser social Puntos: 10
Consigue 5 ó más Amigos de NFS.


Teniente Puntos: 10
Alcanza el rango (14) Teniente como policía.


Cowboy de medianoche Puntos: 25
Saca una Dreamshot nocturna de un Ford GT de color azul Midnight Blue Metallic en el desierto.

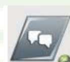

Denegado Puntos: 5
Utiliza por primera vez un inhibidor sobre un policía.


El ojo de la aguja Puntos: 25
Como corredor, cruza un bloqueo que esté intacto y sin chocar contra él.

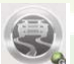

En el punto de mira Puntos: 25
Utiliza un turbo completo sin colisionar con nada.


Festival de velocidad Puntos: 25
Juega 10 Carreras online.


Fugitivo Puntos: 10
Alcanza el nivel de búsqueda (17) Fugitivo como corredor.


Grafiti Puntos: 10
Crea un nuevo comentario o escribe una respuesta en el Muro.


Impacto al sistema Puntos: 10
Consigue un impacto con PEM.


Imprezionante Puntos: 25
Acumula 2000 yardas (1830 m) de derrape en una sola prueba con el Subaru Impreza WRX STI.


Infractor Puntos: 5
Alcanza el nivel de búsqueda (6) Infractor como corredor.

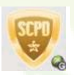

La venganza será mía Puntos: 5
Destroza a un policía.


Objetivo Puntos: 5
Alcanza el nivel de búsqueda (4) Objetivo como corredor.

Persecución Puntos: 5
Juega 10 Hot Pursuits online como policía.

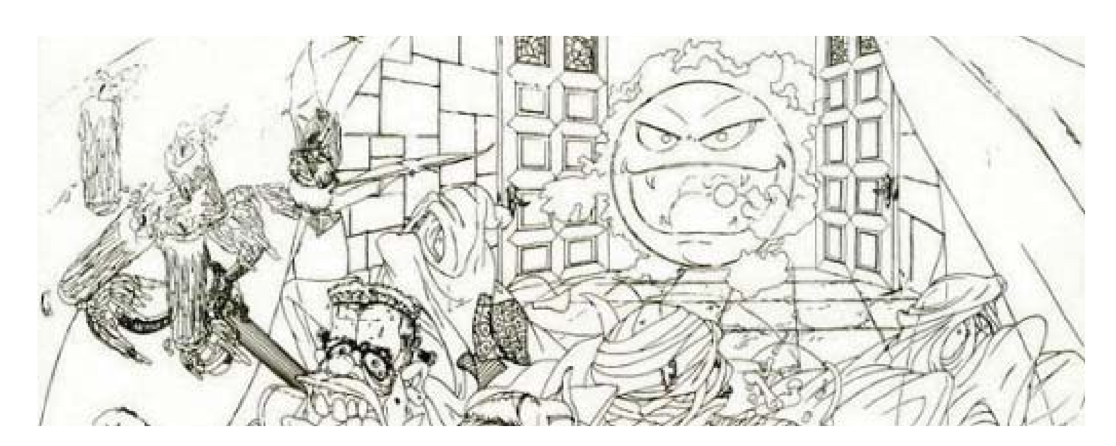

Sargento Puntos: 10
Alcanza el rango (11) Sargento como policía.


Sospechoso Puntos: 5
Alcanza el nivel de búsqueda (2) Sospechoso como corredor.



Uniforme azul Puntos: 100
Consigue una distinción en todas las misiones de policía de un jugador.

Mad Mix 2

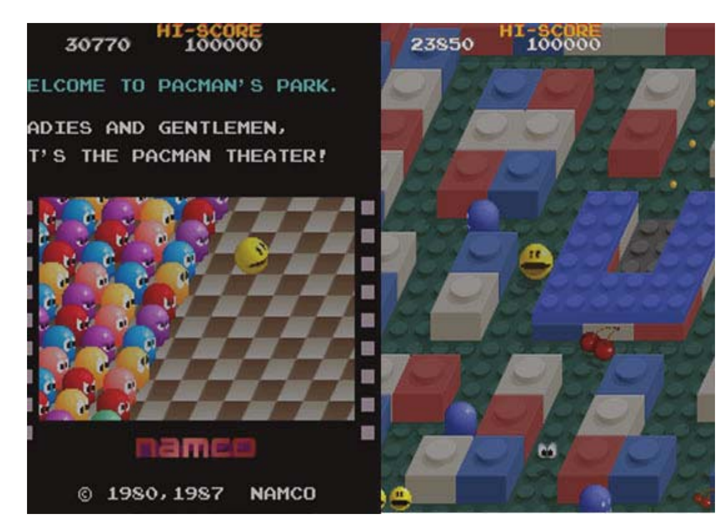


Otra joya de la Edad de Oro

En el año 1990, la Edad de Oro del Software Español iba dando sus últimos coletazos, la entrada de los diecisiéis bits fue cercenando una a una las cabezas visibles de las mejores compañías desarrolladoras de software patrio, Topo Soft entre ellas. Sin embargo, aún había tiempo para que encontrásemos joyas tan relucientes como este Mad Mix 2

El comecocos parecía una fórmula reventada y más que vista por aquella época, aunque un exitazo en los salones recreativos pareció desmentir ipso-facto tal afirmación, ya que Namco se sacó de la manga una reinterpretación de su clásico Pac-Man, añadiendo una dimensión más y girando la perspectiva de manera isométrica. Duros años de entrenamiento y pérdida de peso en régimen estricto de pastillas, y nuestro héroe amarillo adquirió la capacidad de saltar e impulsarse sobre los puñeteros fantasmas.

Este Pac-Mania vió la luz en los recreativos europeos por 1987; tres años después, Rafael Gómez 'Rafayo' fue el encargado, una vez más, de volver a implementar las aventuras de Mad, el comecocos español, tomando las directrices principales del mencionado Pac-Mania, tanto en perspectiva como en la habilidad de salto. Sin embargo, Rafayo no se quedó simplemente en la mera copia, ni mucho menos. Como ya hiciera con la primera entrega de la saga, Mad Mix Game 2 añade suficientes elementos como para



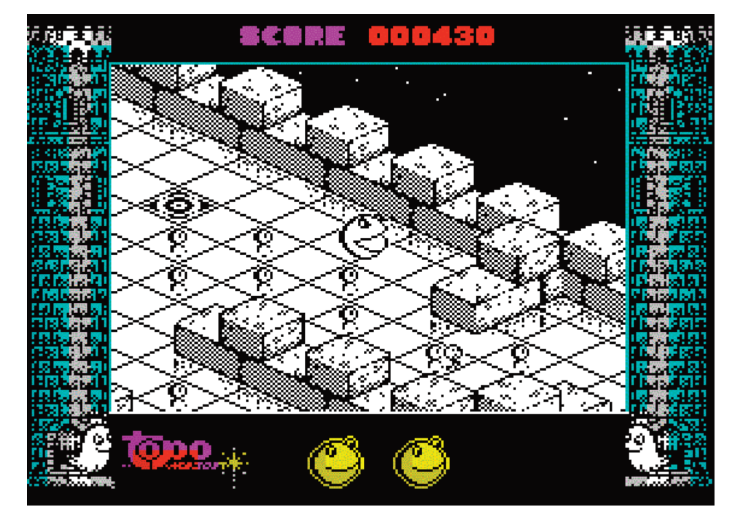
ser considerado uno de los mejores juegos hispanos de la época.

Así, la inventiva del programador vuelve a generar un entorno y unos enemigos muy particulares; el subtítulo del juego, "en el castillo de los fantasmas", viene a decirnos que el bueno de Mad tendrá que "patearse" los fríos calabozos del siniestro castillo COCOCASTLE en el que los espectros han invitado a un montón de oscuros amiguitos para fastidiarnos el día. Tendremos momias, esqueletos, vampiros e incluso al mismísimo primo de Frankestein, los cuales se mezclarán con un buen puñado de mecanismos con mala leche. Ojo, comer bolas sigue siendo el objetivo principal, no nos desviemos.

Hay que reconocer que todos los elementos mencionados en el párrafo anterior se engranaban en un diabólico mecanismo capaz de desquiciarnos con una insultante dificultad, algo que, para los viejos del lugar, recordaremos que no nos cogía de sorpresa en absoluto. Por ejemplo, la momia tenía la maldita habilidad de enfrentarnos si intentábamos saltarla, logrando hacer un rico emparedado de comecocos. El Dracocócula es capaz de emponzoñar cocos, provocándonos una digestión inolvidable si osamos engullirlos. Por su parte, las calaveras nos pegaban empujones de aúpa.



Mad Mix va más allá de ser una simple copia del archiconocido Pac-man. A pesar de su similitud gráfica, ofrecía un puñado de innovaciones que lo convirtieron por derecho propio en una de las joyas de la añorada Edad de Oro del software español. Una época irrepetible



Franklin, el familiar lejano de Frankestein, no tenía otra cosa que hacer que enterrar las bolitas en agujeros, algo que nos obligaba a saltar en el momento justo para provocar que la bola saliera del agujero, y cazarla posteriormente antes de que volviera a introducirse en el boquete.

El pobre de Mad no era un dechado de virtudes, más allá de cabrearse unos instantes con los cocos gordos; para colmo, podíamos ganar hipervelocidad si atrapábamos a un coco con patas bastante juguetón, aunque muchas veces era contraproducente, ya que tanta rapidez podía conducirnos de cabeza a perder una de

las escasas vidas con las que contábamos.

Mad Mix Game 2 contaba con una notable y martilleante melodía firmada por Rubén “T.P.M.”, músico que cogió el testigo de Gominolas en los últimos juegos de Topo Soft, mientras que la parte gráfica corría a cargo de Roberto Potenciano y Alfonso “Borrocop”, el cual también se encargó de diseñar el mapeado de todos los niveles. Está claro que hubo algo de polémica en su día por el mencionado parecido a Pac-Mania, pero en mi opinión está lejísimos de ser un plagio, dado que introduce muchísimas ideas nuevas y brillantes.

La portada del juego tiene tras de sí una curiosa historia. Incluso llegó a formar parte de un concurso que nunca tuvo su premio real de una conocida revista de juegos de la época. Este concurso consistía en colorear el boceto original



La portada del juego fue dibujada por Fernando Sangregorio, y representa una divertida ilustración en la que Mad entra a saco en el castillo, seguramente cabreado tras tomarse una de sus pastillas más fuertes -aquí no hay ningún doble sentido, no seáis malpensados-, mientras que las criaturas que moran el Cococastle huyen despavoridas.

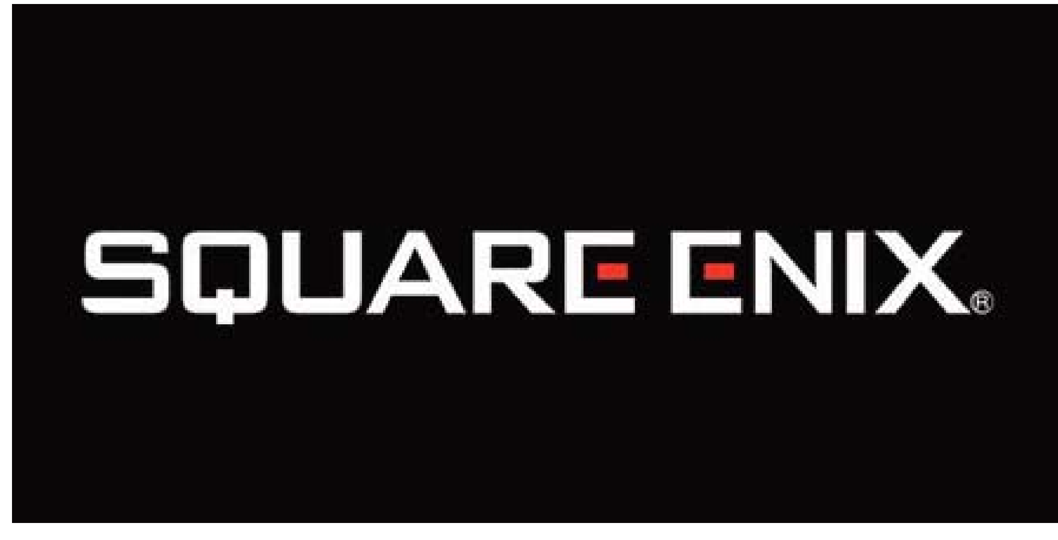
Curiosamente, Topo montó un concurso para que, a partir de esta ilustración en blanco y negro, la gente colorease a su gusto el dibujo; dicho concurso fue publicitado en la revista Micromanía, existiendo un premio en metálico para el ganador, y la promesa de que el juego saldría con la carátula coloreada al mercado. Más curiosidades sobre el tema: Alfonso Borro contó que en realidad la idea de colorear la portada fue de Gabriel Nieto, ya que el autor de la carátula se iba a la mili y no le daba tiempo de darle color. El caso es que montar todo esto cuando el juego ya estaba en la calle chocaba un poco.

El caso es que dicha portada coloreada nunca llegó a salir a la luz con una reedición del juego, aunque sí que fue incluida en el pack “Top By Topo 2“, junto con otros cuatro juegos: Ice Breaker, Viaje al Centro de la Tierra, Drazen Petrovic y R.A.M. Por cierto, un pack muy por debajo de lo que fue el primer “Top By Topo”, el cual recuerdo con mucho cariño de cuando me lo regalaron para Amstrad CPC Disco.

**Texto: PEDJA
cedido por
ELPIXEBLOGDEPEDJA**



Square-Enix ¿El RPG en declive?



Square-Enix es uno de esos nombres que todos los jugadores adictos al RPG han dicho alguna vez en la vida con una sonrisa de oreja a oreja. Y es que es innegable la cantidad de emociones que la compañía nipona ha logrado despertar a lo largo de sus años de existencia, con sus más de 130 entregas esparcidas en distintas consolas, que han llegado a millones de jugadores alrededor del globo terráqueo

No obstante hay algo que ha venido generando preocupación y conmoción en los últimos años respecto a la mercancía videojugabilística de la multinacional: el bajonazo en la calidad de sus productos.

Los jugadores más nuevos del sector quizás disientan de lo que escribo, pero seguramente aquellos algo más dotados de experiencia, y por supuesto con mayor horizonte sobre el que realizar el análisis, hallarán razón cuando afirmo que Square-Enix no es ni remotamente parecida a lo que era antes, en su época dorada, cuando el "-Enix" de su nombre sobraba y bastaba con referenciarse a ella utilizando la palabra mágica Squaresoft (o Square, según prefiera el lector).

Para entonces, del 2003 para atrás, podíamos encontrar grandes juegos, hoy obras de arte, como la gran mayoría de títulos de Final Fantasy (antes de su onceava entrega), Xenogears, la saga "Mana" y varios titulazos en 8, 16 y 32 bits que establecieron y continuaron trabajando los parámetros de lo que se podía esperar de un buen RPG: una historia intrigante y absorbente, un gameplay viciante y unos gráficos y sonidos atractivos. Elementos que dotaban de una esencia única a cada entrega, y que pese a las muchas similitudes que pudiesen encontrarse entre una u otra, seguían haciéndolas mágicas y plausibles.

Ahora ocurre todo lo contrario. Antaño nombres como Final Fantasy o Dragon Quest remitían inmediatamente a grandes juegos; juegos dignos de ser etiquetados como clásicos, artísticos y sublimes. Hoy en día son pocas las entregas de ambas sagas que hacen honor a sus nombres, y

Square se ha metido ella sola en un pantanal del que no se atisba salida a corto plazo. ¿Es necesario tanto remake y tanto reciclaje? FFIV ha visto la luz en 5 sistemas diferentes





cuando sucede se presentan con un sabor distinto al que producían. No llegan a despertar la satisfacción en el jugador de estar jugando algo grande, porque con la mayoría de entregas que salen de las fauces de S-E (Square-Enix) en los últimos años viene la amarga sensación en los consumidores, servidor incluido, de que lo que le están ofreciendo es algo a medias, ya demasiado usado en el pasado o muy alejado de la esencia de la saga, de lo que solía ser.

Enfocándonos específicamente en lo que a Final Fantasy se refiere (hablar de esa saga es hablar de la compañía misma), es inevitable afirmar entonces que ha habido un cambio en la forma en que Square (después de su fusión con Enix) ha venido trabajando, porque a pesar de las innovaciones tecnológicas, que van mejorando ciertos apartados de los videojuegos, ello parece no haber aportado nada a la calidad de sus títulos. Si juegos como Final Fantasy XIII han tenido éxito ha sido por el simple nombre, no porque realmente tengan la calidad esperada.

Final Fantasy XII a pesar de sus excelentes y fuertes apartados, el gráfico sobre todo, fue blanco de duras críticas por haberse alejado de la esencia de la saga que le daba su nombre.

Surgen entonces preguntas en torno a las razones del cambio, las razones de que títulos más recientes no tengan forma de competir, no en gráficos y jugabilidad sino en esencia, con los juegos de la vieja escuela. En las siguientes líneas enumero unas cuantas.

¡El reciclaje es cuestión ecológica, no compete al contenido de los videojuegos!

Reciclar, reciclar y reciclar parece ser una de las estrategias más usadas de Square-Enix para dar vida a su mercancía últimamente.

Pongamos por ejemplo uno de sus más recientes proyectos emprendidos, concretamente Dissidia 012: Final Fantasy. Contextualizando un poco a aquellos que no lo conozcan, el juego es la secuela de un crossover que reúne a los héroes principales de anteriores entregas de la saga, junto a sus contrapartes malignas con la excusa de hacerlos luchar todos contra todos para ver quién se hace con el dominio del mundo. Dicho título, que ofrece una jugabilidad resultante de la combinación entre la lucha y el









RPG, es la prueba fehaciente de lo que quiero decir.

El hecho de que una entrega así sea desarrollada da de qué pensar, puesto que, a pesar de los cambios, viene siendo en términos prácticos igual que su antecesor: Dissidia: Final Fantasy. Es decir, el observar que videojuegos recientes, y por reciente hablo de los últimos seis años, publicados por Square no pasen de ser simples reciclajes de elementos antes ya utilizados, es indicio de la falta creatividad por parte del equipo de desarrolladores de la compañía.

Lightning es la versión reciclada y femenina de Cloud.

Se han quedado en los estereotipos. Por ejemplo, desde Final Fantasy VII han sido pocos los héroes de peso que salgan del modelo "Espadachín serio y sin amigos que salva a todos de los malos". La forma de ser de la que dotaron a Cloud tenía su encanto en su momento, hoy de tanto verla repetirse cansa la vista.

La creatividad: un aspecto olvidado

Este punto va a definir lo que entendemos por creatividad, que en el caso particular de Square-Enix, y dejando a un lado los formalismos que el Diccionario de la Real Academia pudiera imponernos sobre la palabra, viene siendo el hecho de dejar un poquito de lado el ánimo de lucrarse recostándose en el éxito que les proporcionan sus sagas más rentables, e intentar experimentar con cosas nuevas que no resulten tan engorrosas; o al menos, que si van a seguir utilizando sus sagas más conocidas como muletilla para sobrevivir en el mercado, que no sea de la forma tan descarada en que han venido haciéndolo últimamente.

Basta con remitirse a la página oficial y buscar en la columna donde se recopila cronológicamente la información de sus juegos publicados, para percatarse que con lo ofrecido en los últimos años, y lo que aspiran a ofrecer, no han llegado, ni van a llegar, muy lejos en la satisfacción de sus jugadores. Secuelas mediocres (Final Fantasy X-2, Final Fantasy IV: The after years), spin offs innecesarios (Unos cuantos títulos de la saga Dragon Quest), ports (Todos los Final Fantasy con el adjetivo de Advance) y en general material reciclado (Véase todo lo relacionado con Final Fantasy VII) son cosas que por simple respeto al jugador deberían dejar de hacer.

Y es que el esfuerzo e ingenio de antes no se ven por ninguna parte. Viendo nada más lo que hacen con Kingdom Hearts, la más reciente y una de las más rentables franquicias de la compañía, puede decirse que a los directivos no les importa sacrificar calidad en la trama, y por ende la calidad del juego mismo, con tal de obtener ingresos a borbotones:

* Escogen un personaje "x" y, en el mejor de los casos, lo reutilizan "y" cantidad de veces en distintas entregas poniéndolos en situaciones ya demasiado repetitivas (véase la eterna pelea entre Sephiroth y Cloud). En el peor de los casos lo que hacen es clonar un personaje varias veces y listo el pollo.

Los de la imagen son un mismo personaje, Xehanort de Kingdom Hearts, en sus distintas formas y tamaños. Y sí, aunque la historia lo pida, clonar tantas



veces un mismo personaje es caer en la mediocridad absoluta.

* Extienden una trama "A" a spin offs superfluos "B", "C" y "D" (Véase Kingdom Hearts y sus entregas para Nintendo DS) pretendiendo con ello alargar una historia que estaba bien como estaba, con excusas argumentales la mayoría del tiempo sacadas de la manga.

* Venden la expansión de un juego que apenas si ofrece pequeñas variaciones (un jefe nuevo por aquí, una opción nueva por allá) y pretenden presentarlo como un juego nuevo al que vale la pena invertirle nuestro dinero sin el menor decoro (véase de nuevo Kingdom Hearts y sus distintas expansiones "Final Mix"). Se nota la avaricia tan grande a que se ve sometida la producción de S-E aprovechando las ventajas de elementos, que pudiendo haber sido incluidos en el cartucho, Blue Ray Disc o DVD del juego original, les pueden ofrecer al hacerlos rentables de otras maneras (volviéndolos contenido descargable por ejemplo).

El dilema que en Square-Enix se vislumbra es el hecho de que la calidad de lo que ofrecen, es decir, el contenido de sus productos, se ve constreñida a unos intereses meramente económicos. Como lo que necesitan es vender y vender no les importa valerse de los éxitos cosechados en el pasado y reutilizarlos de las maneras más absurdas, llegando incluso al extremo de hacer un remake de otro remake. Por las ansias de obtener la mayor cantidad de ganancias posible están descuidando la calidad de lo que ofrecen.

FINAL FANTASY





La evolución ha dejado atrás al RPG

Sonará a berrinche de jugador viejo pero es así: el RPG como lo conocíamos está en vía de extinción, el Action RPG ha pasado a suceder en el trono de la evolución al RPG clásico. Esa es otra de las razones de que los títulos más nuevos no sean vistos con los mismos buenos ojos de antes, al menos por quienes estábamos acostumbrados a ciertas tendencias.

No afirmo que esté mal la mezcla de elementos de un género con los de otro porque de ese tipo de relaciones han resultado propuestas muy interesantes, pero de verdad no puedo dejar de sentir nostalgia, y espero que haya más gente como yo que así lo sienta, al ver que los clásicos combates por turnos, las búsquedas interminables en calabozos, los dolores de dedos por presionar los botones una y otra vez en las escenas de diálogo, han sido cambiados por un gameplay en el que la estrategia ya es lo de menos e importa mucho más machacar los botones para aniquilar lo más rápido a los enemigos.

Juegos como "Final Fantasy: The Cristal Bearers" son los que están de moda.

Y ni qué decir de la "filimicalización" de los videojuegos. Hay quienes dicen que los RPGs de la compañía se parecen más a películas largas que a los mismos videojuegos. Digo, está bien que le pongan tanto ahínco a la elaboración de las cinemáticas, que siempre ha sido uno de sus puntos fuertes, como en Final Fantasy XIII, pero no debe olvidarse que todo debe ir en su justa medida, que un RPG nace del perfecto equilibrio entre la historia y el gameplay, y que lo uno no debe



opacar a lo otro. Los juegos requieren de interacción y si resulta que ésta no es ofrecida en cantidad suficiente, es preferible irse a un cine que perder el tiempo jugando un RPG (hablando de Final Fantasy XIII) que te ofrece más tiempo en cinemáticas que en gameplay propiamente dicho.

En pocas palabras: con el paso del tiempo los RPGs de Square-Enix han ido abandonando su condición de RPGs.

Otros factores determinantes

Por supuesto que existen otras causas que justifican la "carencia de calidez y magia" de antes en los últimos juegos publicados por Square-Enix.

Una de ellas es la ausencia de algunos de los genios creativos que con su presencia dotaron de ímpetu a varias de sus obras cumbres: Hironobu Sakaguchi, creador de la saga Final Fantasy, y que desde el fracaso financiero que supuso la película de animación "Final Fantasy: Spirits Within" trabaja en sus propios proyectos en la empresa Mistwalker, y Yasunori Mitsuda, músico que colaboró en la composición de las aclamadas OSTs de Chrono Trigger y Chrono Cross, y que desde hace tiempo no aparece por las instalaciones de la compañía (Claro, tenemos a un Uematsu y a una Shimomura trabajando allí, pero un Mitsuda nunca viene mal).

Si personas como ellos volvieran a participar en la producción de los videojuegos de Square y a eso se le suma la libertad creativa, libre, valga la redundancia, de toda angustia comercial, muy seguramente las opciones que se tendrían a futuro de manos de una de las compañías con mayor prestigio en el mercado de los video juegos, serían diferentes y más atractivas. No por nada las entregas desarrolladas por Hironobu eran exitazos de primera en el momento de su salida (los de hoy lo hacen también pero, repito, sólo por nombre, no porque la calidad los haga merecerse tal éxito).

Veremos si lo que afirmo es cierto cuando comparemos la última historia -literal- (Last Story para Wii) de Sakaguchi con lo último ofrecido por la fantasía final (Final Fantasy), que aparte de los intencionados parecidos en sus nombres tienen en común al mismo creador.

Un último factor de considerable relevancia, y sin ahondar en muchos detalles, para entender el porqué Square-Enix hace lo que hace, es el hecho de que nos encontramos en un período donde lo que más llama la atención de empresas y consumidores es la remasterización de videojuegos, que está bien que suceda hasta cierto punto, pero que suele pasarse de la raya (véase la mayoría de títulos de otras compañías próximos a salir para la Nintendo



3DS) provocando que los desarrolladores dejen de lado las posibilidades de inventar, ojo, no reinventar, conceptos por un buen lapso y que de paso terminen por aburrir a los amantes, en nuestro caso, del buen RPG.

Avanzando al futuro recordando el pasado

No se trata de pedir que no repitan ciertos elementos de un título en otro, claro está que una saga no se forma sin que se mantengan determinadas características, pero llegar al absurdo de ofrecer antigüedades por novedades, nimiedades por variedades, no puede ser bien visto. Vale, de maravilla que innoven en gráficos, en sonido y en el gameplay basados en entregas pasadas, que son otros factores importantes a la hora de analizar un videojuego, pero también se puede intentar lo mismo con otro factor muy importante, si no es que el más en un RPG: la historia. El éxito está en avanzar parados en lo que ya se ha hecho, no en quedarse estancados recordando lo que se hizo. ¿No creen?

Tener la historia de Cecil pateando los traseros de sus enemigos en una, dos y tres consolas, a pesar de las diferencias gráficas, grandes o chicas, se vuelve algo rutinario y monótono.

Como dice el dicho: "Para gustos los colores", y si bien es cierto que el hecho de que Square-Enix ofrece diversas alternativas sobre una misma idea para ganarse su dineral sin el mayor esfuerzo, no tiene necesariamente por qué ser visto como un abuso contra el consumidor, después de todo el jugador verá si adquiere o no los juegos que le ofrecen, también lo es que se pierde tiempo valioso que podría estar utilizándose en desarrollar nuevos y mejores juegos.

Al paso que Square-Enix está andando con su material rolero van a terminar aumentandoo todavía más la frustración de los jugadores que, habiendo gozado con grandes juegos de mano de la compañía, no pueden dejar de frustrarse con lo "nuevo" de la misma, experimentando de paso unas enormes ganas de viajar unos cuantos años al pasado y haberlos detenido a tiempo, para que no la hubiesen liado como lo han venido haciendo en el período que he optado por definir como el declive RPG de Square-Enix.

La solución para salir del charco de mediocridad en que se ha metido S-E está en mantener un equilibrio entre lo que han hecho y lo que quieren hacer. Un equilibrio que evite los ports, remakes y reciclajes innecesarios; un equilibrio que mantenga vivos elementos clásicos del RPG sin caer en el absurdo de la repetición; que permita la evolución, el desarrollo, la innovación de sus entregas sin olvidarse de sus orígenes. En fin, un equilibrio que evite el exceso pero también la escasez en sus videojuegos.

Queremos que los nuevos títulos se parezcan a los de antes sin caer en el vil "Copy and paste" de la industria; que sean iguales pero diferentes.

Apuestas interesantes de Square-Enix

A pesar de todo lo dicho los esfuerzos de la compañía por ofrecer ideas frescas no pueden ser subestimados. Aprovecho la conferencia que se ha venido celebrando en los últimos días en Tokio para hacer resaltar varios títulos en desarrollo que han llamado fuertemente la atención y que prometen desvincularse de la tendencia a repetir de sus antecesores. Entre ellos menciono a Final Fantasy Versus XIII (personalmente el que más me interesa), The Third Birthday y Final Fantasy Type-0. La única desventaja que hallo en ellos, y lo digo como jugador veterano, es lo que mencionaba unas cuantas líneas más arriba: no se tratan de RPGs propiamente dichos sino de Action Rpgs.

Cabe anotar que a pesar de todo siempre contamos con otras alternativas, no estamos limitados a lo que S-E tenga para ofrecer. Atlus, por ejemplo, es una de esas compañías que ha estado pegando fuerte desde hace ya tiempo con varios de sus videojuegos, entre ellos el popular Shin Megami Tensei, y como esta hay muchas más.

Dicho lo que había que decir no dejo de preguntarme si son caprichos míos los que hacen que vea como veo el trabajo de los últimos años de Square-Enix, quién sabe, quizás sean sólo impresiones mías; quizá ando fuera de onda y lo mío sea quedarme rememorando viejas épocas...

texto:
ZICLOUD
cedido por
WWW.PIXFANS.COM


Que no te cuenten
cuentos
Games Tribune
Magazine, cada mes
en tu pantalla


Ned... esa tía no te quita ojo de encima


Sí.... Me hace sentir como la Playtation 3
¿Deseado?


No...
...Violado

Retrospectiva: Art of Fighting



Art of Fighting, o Ryuko no Ken allá en la tierra del sol naciente, fue uno de los pocos juegos que supo hacerle frente al popular Street Fighter II en los salones recreativos a comienzos de los 90

En esa época, el beat'em up de Capcom debía estar presente en todo salón arcade que se preciara, para gusto y deleite de los jovenzuelos que se agolpaban en torno a la cabina donde Ryu y compañía se dedicaban a partirse el semblante a base de hadoukens y demás técnicas frikis. Fueron muchos los que osaron enfrentarse al mito de los salones recreativos, llegando a pulular por todas partes auténticos clones y hasta experimentos fallidos en la desesperada búsqueda del gran toque de diferenciación que pudieran convertirlos en la alternativa más jugada, o en otras palabras, convertirse en otra gallina de los huevos de oro.

Ahora, con la perspectiva del tiempo, podemos mirar hacia atrás y encontrar auténticos esperpentos que no hacen más que incitar a la mofa y desencajar mandíbulas a base de carcajadas. Sin embargo, existieron algunas compañías que consiguieron codearse con Capcom y convivir en los salones recreativos y consolas domésticas hasta la fecha de hoy: por todos son de sobra conocidos el mítico Mortal Kombat de Midway o las sagas de lucha de SNK. Fue precisamente en el año 1992 cuando esta última, tras haber cosechado un notable éxito un año atrás con Fatal Fury, presentó Art of Fighting al gran público.

Las novedades que ofrecía el planteamiento jugable fueron tales y tantas, que, efectivamente, fue de los pocos que por méritos propios sentó cátedra en el género y se ganó el respecto entre los jugones. En el plano técnico, el juego de SNK era una auténtica bestia: Art of Fighting mostraba unos enormes y detallados luchadores que hacían gala de unas fabulosas animaciones, además de mostrar rostros magullados según recibían daños, un efecto zoom en pleno combate y unos escenarios llenos de detalles. La BSO, por supuesto, no podía quedarse atrás, y SNK nos brindó unas pegadizas melodías que nos amenizaban nuestras trifulcas por la ciudad.

Pero como bien sabemos, hace falta algo más que gráficos y buena banda sonora para tener un señor juegazo: una jugabilidad a prueba de bombas, aunque quizás, el planteamiento jugable de Art of Fighting pudo ser un arma de doble filo. Mientras que en Street Fighter la diversión era más accesible, donde tanto un manitas como un manazas podían divertirse sin ningún problema, AOF era un título demasiado exigente para los noveles. Y es que el juego de SNK difería jugablemente bastante del de Capcom (y por ende, del de los tropecientos clones): los

Durante mucho tiempo fue un habitual en los salones recreativos que poblaban el país. Sin embargo su desaparición ha ido casi de la mano con el ocaso de la franquicia

ataques se basaban en cuatro botones (puñetazo, patada, llave y provocación), que además, podían combinarse para logar otros tipos de golpes, frente a los seis botones necesarios para jugar a Street Fighter II; derribar al oponente era mucho más sencillo que en el juego de Capcom, bastando un salto con patada para hacer que el rival besara el suelo; existía la posibilidad de impulsarse usando las paredes y realizar un ataque, con cierta similitud a la técnica empleada por Chun Li y Vega; en AOF no era posible reducir el combate a maratones de bolas de fuego hasta que a alguien se le cansara el pulgar, pues existía una barra de “ki” que se gastaba con el uso de los movimientos especiales o era reducida ante las provocaciones del rival, viéndonos obligados a concentrar la energía del luchador pulsando dos botones a la vez para recuperar dicha barra, y existía un súper movimiento final, ejecutable en determinadas circunstancias, que podía decidir el combate.

El modo Historia del juego partía del secuestro de Yuri Sakazaki, hermana de Ryo, a manos de la organización criminal liderada por Mr. Big. Sin pensárselo dos veces, Ryo sale a rescatar a su hermana con la ayuda de su mejor amigo, Robert García, y esto nos llevaba a recorrer diversos y pintorescos lugares de la ciudad donde nos las veíamos y deseábamos con los rivales de turno: un restaurante de lujo, un callejón en los barrios bajos de la ciudad, una fábrica abandonada, un bar, el barrio chino o un dojo eran algunos de los detallados escenarios de Southtown donde medíamos nuestras fuerzas contra los luchadores más peligrosos de la ciudad.



Con este planteamiento, únicamente se podía elegir jugar con Ryo o Robert en el modo Historia: SNK puso más énfasis del habitual en aquella época en el género para presentar al jugador una historia mejor hilvanada, con un epílogo que seguro que casi nadie se lo esperaba dentro de la monotonía y clichés que solían haber en este sentido. Por supuesto, en el modo versus, se podía elegir a cualquiera de los personajes del juego.

Pero no todo se quedaba ahí: al contrario que en el resto de títulos del género, en AOF era necesario aprender algunos movimientos especiales. Así pues, y en vista de la moda de introducir fases de bonus en estos juegos, SNK introdujo una serie de tres mini juegos, cada uno con su intríngulis, que al superarse nos per-





mitían aprender una técnica nueva: romper botellas de cerveza con los dedos, reventar unos bloques de hielo y ejecutar correctamente la técnica del haoh sho ko ken, eran las pruebas a las que se sometía al jugador.

Respecto al elenco de personajes, el protagonismo, por supuesto, lo compartían Ryo Sakazaki y Robert García (conocido por su tremendo parecido con Steven Segal, y a su vez, Robert y Ryo fueron parodiados por Capcom mediante el personaje de Dan en posteriores Street Fighter), mientras que el resto de la prole la componían Todoh (un maestro karateka que en su juventud fue rival de Takuma Sakazaki), Jack Turner (el personaje fanegas del juego: es uno de los matones a sueldo de Mr. Big), Lee Pai Long (reconocible por su máscara de mono, es maestro de artes marciales chinas, director de la prisión de Southtown –aunque también regenta un herbolario- y antiguo amigo de Takuma, sólo quiere poner a prueba a Ryo), King (la fémina de turno, aunque con cierto toque masculino –seguro que muchos la recordáis por aquella imagen en sujetador cuando era derrotada usando una bola de energía), Mickey (boxeador retirado de los rings por matar a un rival), John (instructor de artes marciales, que hace gala de uniforme militar), Mr. Big (pez gordo de la organización criminal responsable del secuestro de Yuri, y bajo las órdenes de Geese Howard –las conexiones entre los mundos de Art of Fighting y Fatal Fury eran uno de los rasgos de ambas sagas-) y Mr. Karate (quien era en realidad Takuma Sakazaki, obligado a luchar bajo esa identidad para evitar la muerte de su hija, Yuri)

Ciertamente, algunos personajes fueron puestos en su momento en tela de juicio por ciertas similitudes, por ejemplo, se criticó el parecido de Ryo con Ryu de SF, o que el tándem de Ryo-Robert recordaba en exceso al de Ryu-Ken (por la analogía de karateka disciplinado – karateka más gamberro), o la existencia de un personaje rubio, militar y estadounidense, cuyo escenario en AOF mostraba un helicóptero militar con público mientras que en el juego de Capcom veíamos un caza con espectadores también. Puede ser que, a veces, caer en ciertos clichés resulta inevitable.

Todo esto hizo de Art of Fighting una de las joyas de los salones recreativos y un icono dentro del género de la lucha que, cómo no, tuvo sus convenientes conversiones domésticas. En primer lugar, y por supuesto, el port más memorable, fue el destinado a la máquina de SNK, Neo Geo, que lo recibió en un cartuchazo de 102 megas (algo sorprendente para la época –cómo pasan los años-), siendo una reproducción fiel de la experiencia arcade.

Las consolas de Sega y Nin-



tendo también vieron a Ryo y compañía pasearse por sus circuitos. MegaDrive recibió un port con ciertos cambios en la jugabilidad y destacando la ausencia del efecto zoom. Por su parte, Super Nintendo acogió una excelente conversión en la que Takara puso toda la carne en el asador para recoger la esencia del arcade (aunque con una dificultad más asequible) y una banda sonora aún más pegadiza que la original, además de mantener el efecto de zoom que la consola de Sega perdió.

Sin embargo, la política de censura de Nintendo se dio un paseo por Southtown e introdujo una serie de cambios: nada de rostros con heridas, la desaparición de símbolos de tabaco, el nombre del escenario del Bar de Mac cambió por el del Café de Mac, nada de ver a King en sujetador, el grafiti del escenario de Mickey que rezaba “crush kids” desaparece y hasta se reemplazaron las botellas de cerveza de la fase de bonus por otras vacías y sin etiqueta. Aún así, detalles aparte, y al margen del port 1:1 de Neo Geo, estábamos ante la conversión más acertada (aunque, ojo al dato, también hubo versión de PC Engine que pasó sin pena ni gloria)

Y como ocurre con casi todos los juegos de éxito, era inevitable el lanzamiento de una secuela, dos años más tarde, aunque en esa ocasión, no con el acogimiento esperado por parte de los jugadores.

Si bien, la base jugable del original permanecía intacta, con la salvedad de los nuevos agarres aéreos, y se procuró la actualización gráfica de turno (con cambios de look para algunos personajes, como Mickey), además de añadir los nuevos fichajes de turno al previo plantel de luchadores que permanece intacto: Yuri Sakazaki (la jovenzuela en apuros en el primer AOF, ahora entrenada por su padre, Takuma), Eiji (miembro del clan japonés de asesinos Kirasagi, rival del clan Sakazaki), Temjin (un mongolés que trabaja en el puerto de Southtown) y Geese Howard. En esta ocasión, la trama se sitúa un año después de los acontecimientos del AOF original y se introduce el torneo de King of Fighters, patrocinado por el villano de Geese Howard. Y esta vez sí, en el modo Historia se podía elegir a cualquiera de los luchadores. Pero el gran problema de AOF 2 se centró en su infernal dificultad, capaz de agotar la paciencia de hasta el jugador hardcore, tanto, que echó por tierra las expectativas de todos los fans que esperaban la ansiada continuación del juego de SNK.

De nuevo, Neo Geo recibió un port técnicamente a su altura, y en cuanto al resto de consolas, tan sólo Super Nintendo recibió una calamitosa conversión: a la ya de por sí desquiciante dificultad del juego, había que añadir un control impreciso, lo que seguramente hizo que la presencia del cartucho

en las colecciones de muchos fuera meramente testimonial, a pesar del alto nivel técnico del que hacía gala.

Tuvieron que pasar dos años más desde el chasco de AOF 2 para que SNK se atreviera con la tercera entrega. En esta última parte, con la coletilla de Path of the Warrior, se introdujeron novedades en el repertorio de ataques básicos, como golpear al contrincante en el suelo o poder esquivar ataques, y presentó un refinado aspecto gráfico con unas suaves animaciones fruto de la captura de movimientos. Para la ocasión, Art of Fighting 3 únicamente tuvo una versión doméstica para Neo Geo CD, siendo un port 1:1.

La historia concede más protagonismo al clon videojueguil de Steven Seagal, Robert García: el amigo de Ryo parte en busca de una vieja amiga de la infancia, Freia, llevándole sus pesquisas hasta la ciudad de Glass Hill, en México. Ryo, como buen amigazo, ante la desaparición de Robert, parte también en su búsqueda.

El plantel de personajes sufrió una renovación total, permaneciendo tan sólo de las entregas previas Ryo y Robert y debutando ocho nuevos personajes: Jin Fu Ha (discípulo de Eiji, al cual busca para ajustarle las cuentas), Karman Cole (un empleado de los padres ricachones de Robert, enviado para encontrarle tras desaparecer), Wang Koh San (retaquete regordete, es un artista en búsqueda de inspiración, además de ser amigo de Lee Pai Long), Kasumi Todoh (hija de Ryuhaku Todoh de los anteriores AOF, sólo quiere vengarse de la derrota de su padre a manos de Ryo), Lenny Creston (damisela detective que emplea un látigo para zurrar –a ver qué os pensáis-, que es contratada por el malo de turno, Wyler, para encontrar a la susodicha Freia), Rody Birts (compañero de faenas de Lenny, con los mismos propósitos), Sinclair (una guerrera que pone las cosas difíciles a golpe de espada y que parece estar en el bando de Wyler), y finalmente, Wyler (el malo de turno, que busca a la susodicha Freia, la única capaz de ayudarle a comple-



tar un elixir que le otorgaría un gran poder)

Art of Fighting 3 fue un notable juego de lucha que hizo que muchos olvidaran el patinazo de la entrega previa, aunque no llegó al nivel mítico e icónico con el que se coronó al juego original. Además, en aquella época, año 1996, las 3D comenzaban a irrumpir con fuerza en el género gracias a los títulos de Namco o Sega, pudiendo dejar como obsoletas las dos dimensiones de cara al público mayoritario, con tendencia a sentir predilección por la vanguardia tecnológica.

Aunque no haya expectativas de ver un nuevo Art of Fighting, de sobra es sabido que Ryo y Robert tendrán cuerda para rato gracias a la fusión de los universos de SNK desde aquel torneo de The King of Fighters '94, que ha sido actualizado hasta el último King of Fighters XII y estamos expectantes ante la futura decimotercera edición. No obstante, para aquellos nostálgicos poseedores de una PlayStation 2, existe un recopilatorio que reúne los tres Art of Fighting de Neo Geo en un solo DVD y a precio reducido: Art of Fighting Anthology. Además, en la consola virtual de Wii, encontraremos el originalísimo Art of Fighting... ¡todo un lujo!

Sin duda alguna, las lecciones a base de los zarpazos del Tigre Rabioso y de las dentelladas del Dragón Invencible, marcaron a todos los amantes del género.

texto: MARIO_ALONSO cedido por www.maxlevel.es

descarga adrenalina con todo lo que te ofrece...



Games Tribune Magazine

Smart Mouse





Veamos algo distinto hoy. Algo que funcione aceptablemente bien e incluo pueda ofrecer un rato decente de entretenimiento sin perforarnos los tímpanos ni querer tirar el mando por la ventana. Aunque sea un juego simplón, ¿no?

Pues ése es el caso de Smart Mouse. Desarrollado en principio por un equipo taiwanés llamado Ming (e hipotéticamente distribuido por... hum... "Super Chip Electronic"), comparte prefijo en el número de serie (o lo que sea el código que algunas de estas rarezas traen en la carátula) con muchos otros no licenciados de Gamtec y otras compañías que, hasta donde podemos averiguar, bien podrían ser en realidad la misma. Títulos como Squirrel King, Super Bubble Bobble y Adventurous Boy parecen pertenecer todos a estos honorables señores.

La carátula ya es confusa en sí misma. Smart Mouse (ratón listo)... Super Heity American Rat (Super ¿? rata americana)... y encima los caracteres chinos significan Happy Naughty Mouse (ratón gamberro y feliz). No vamos a pedir demasiada coherencia al diseño en esta clase de productos, ¿verdad? Vamos a centrarnos más bien en lo que a todos nos importa.

El juego está claramente basado en el clásico Pengo (si es que Pengo fue el primer juego "tipo Pengo"), es decir, nos movemos siempre en línea recta vertical u horizontal por unos escenarios básicamente cuadrados, empujando cajas para acabar con nuestros enemigos. Sencilla mecánica, en principio. Lo malo (o lo bueno, según se mire) es que tendremos ni más ni menos que sesenta niveles de empujar cajitas...

Por lo general, Smart Mouse se deja jugar bastante bien. Además, es tan elemental que casi no hay lugar ni para posibles bugs, típicos fallos gráficos o de programación que observamos en tantísimos no licenciados. El problema es precisamente ése, que los escenarios y enemigos son tan rematadamente simples que



sesenta niveles de lo mismo pueden volver loco a cualquiera.
Pero no todo es malo, ni mucho menos. Esta vez la música no es requete-reciclada de otros tantos juegos chinos. Al menos uno de los temas musicales está birlado sin más de Wonder Boy III: Monster Lair, y casi todo el juego suena sospechosamente similar al clásico de Sega/WestOne . ¿Tal vez copiaron el motor de sonido, o driver, o lo que sea? Pues es muy posible, visto lo visto...

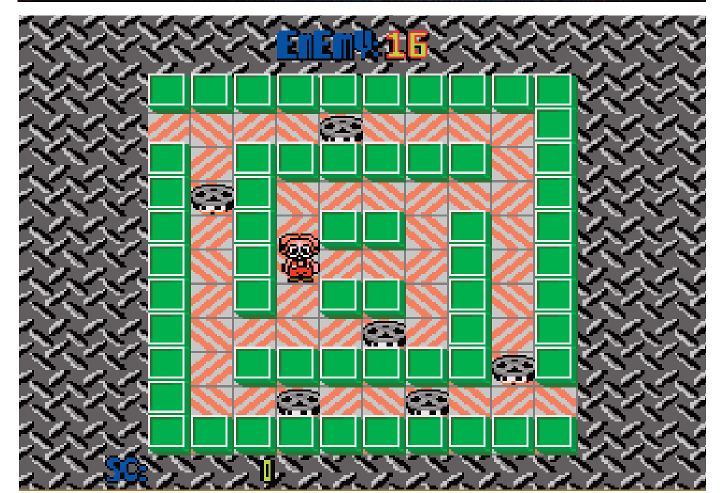
Los efectos de sonido, por su parte, son mínimos y extremadamente simples también. El sonido de las cajas al romperse es casi lo único que escucharemos por encima de la música durante todo el juego, y eso sí puede ser algo hartante. Por otro lado, contamos con la posibilidad de usar passwords, como vemos en la pantalla de título, para no tener que rehacernos todos los niveles si nos matan, cosa muy probable como no le hayamos cogido el truco, porque los enemigos no se quedan muertos: si tardamos mucho en completar un nivel, volverán a aparecer más... ¡pero nosotros seguiremos disponiendo de las cajas que nos queden!

Poco más que decir. Aunque el diseño de portada y cartucho sea un pelín lamentable y parezca dibujado por y para bebés lactantes, la contraportada es ligeramente más profesional, ¡y esta vez encontramos incluso su texto legal y todo!

Texto:
Carlos J. Oliveros Oña
cedido por
hombreimaginario.com



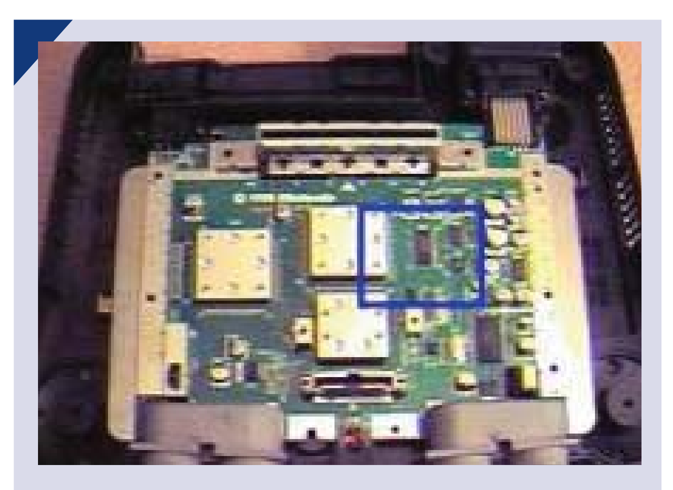






Apañando un RGB en una N64 NTSC

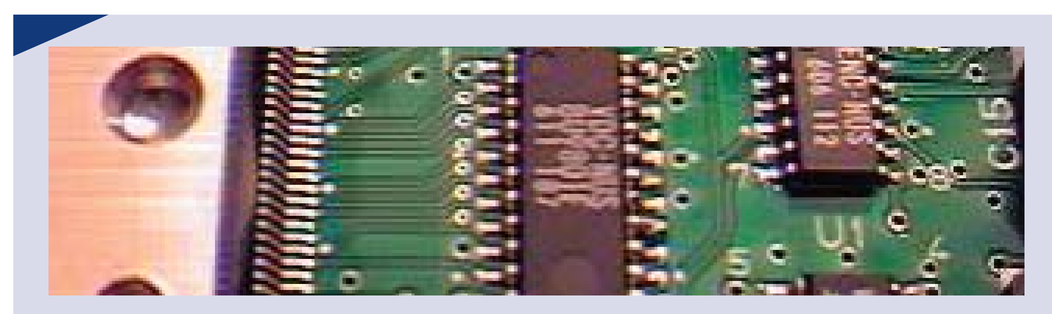
N64 no llegaba a ofrecer de fábrica su mejor aspecto. Sin embargo con un pequeño truco...



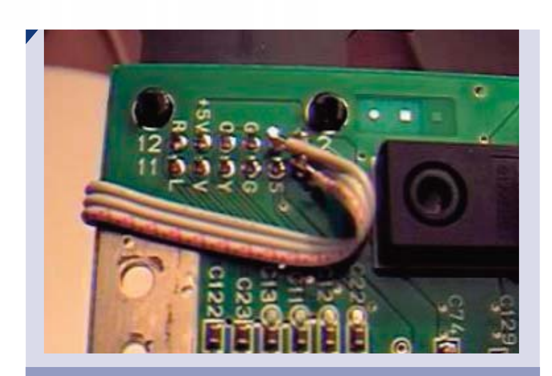
Como hemos indicado, este truco es para la versión americana de N64. Destripada y abierta, es el momento de localizar el chip que necesitamos

Podemos ganar la friolera de hasta un 35% de nitidez. Increible, pero posible. Sin embargo ya os adelanto que este método es exclusivo de las consolas americanas. Con otro método podriamos conseguir un objetivo similar en consolas PAL, pero su mejora no es tan significativa, y el proceso, objetivamente, es más engorroso.

Tan solo necesitaremos como es ya costumbre en estos menesteres, unas dosis de paciencia, una consola dispuesta a que le metamos mano, un cable RGB y un soldador de estaño. No os preocupéis porque este bricolage no requiere unas grandes dotes de neurocirujano. Casi cualquiera con dos manos es capaz de hacerlo. Y el movimiento se demuestra andando. Así que dicho todo esto, pongamos en harina para ver la cara de Mario nítida.



Este es el chip que tenemos que utilizar en esta modificación. Una vez localizado será hora de comenzar a usar el estañador



Localizar el Multi Out de la placa. Es fácil de reconocer y tendréis que soldarlo siguiendo el esquema de abajo



Una vez completado el asunto, la mejora en la nitidez es más que evidente. Mario nunca tuvo tan buen aspecto

Nintendo 64 - RGB modification (alternative)

U4   1   24   12   13   VDC-NUS BU9801F 617 127

12   2   11   1   MULTI OUT

-Locate chip U4 on the top side of the N64 board
-Connect:
U4 pin 17 -> Multi Out pin 1 (RED)
U4 pin 19 -> Multi Out pin 2 (GREEN)
U4 pin 21 -> Multi Out pin 4 (BLUE)
-Use SNES RGB cable when modification is complete

-Ryu

Siguiendo este esquema que enlaza tanto el chip que necesitamos como la zona Multi Out, y usando un cable RGB estandar, ganaremos una nitidez que os va a dejar pasmados. Y si no lo creéis, hacedlo.

MONDO JUEGOS

el mundo de los videojuegos, como a ti te gusta